# PC MANIA®

БРОЙ 7 (14), ЮЛИ '99

68 страници
3 900 лв. с диск
1 500 лв. без диск

# MECHWARRIOR3

В броя:
Electronic Entertainment Expo
E3

Need for Speed IV
Descent 3
Lands of Lore III
Rage of Mages II
Star Wars Games
Machines
Animaniacs
Saga
F-22 Lighting 3
Recoil
SEGA Soccer
Bubble Hero II
Railroad Tycoon 2 1/2
Might and Magic VII
Start Trek: BOTF
Mortal Kombat Klassics

ACTIVISION

Acclaim

EA ELECTRONIC ARTS

LUCAS Arts

GT interactive Software

id software

INTERACTIVE MAGIC

THQ inc.

INFOGRAMES

empire

Ubi Soft ENTERTAINMENT

MICRO PROSE

# Любимата ви игра заслужава да бъде оригинална

| | | | |
|---|---|---|---|
| Turok II | 39 $ | Fragile | 10 $ |
| Turok I | 13 $ | Frankenstein | 10 $ |
| Forsaken | 14 $ | Lost Vikings II | 10 $ |
| Army Men II | 42 $ | Normality | 10 $ |
| Heroes of Might & Magic III | 42 $ | Of Light & Darkness (3 диска) | 15 $ |
| Might & Magic VII | 42 $ | Sim City | 10 $ |
| Requiem | 42 $ | Solitaire | 10 $ |
| Uprising II | 42 $ | Star Trek | 10 $ |
| 9 - Replay | 14 $ | Monopoly | 8 $ |
| Abe's Oddysee | 14 $ | Cluedo | 8 $ |
| Carmageddon | 14 $ | Falcon 4.0 | 35 $ |
| Death Rally | 14 $ | Formula 1 GP2 | 17 $ |
| Doom 2 | 14 $ | Star Trek Klingoon | 35 $ |
| Final Doom | 14 $ | European Air War | 35 $ |
| Flying Corps | 14 $ | Worms Armagedon | 35 $ |
| Heretic | 14 $ | Capitalism Plus | 18 $ |
| Imperium Galactica | 14 $ | Thunder Brigade | 38 $ |
| Mortal Kombat 3 | 14 $ | Anno 1602 | 34 $ |
| Pro Pinball Timeshock | 14 $ | Wetrix | 25 $ |
| Puzzle Bobble | 14 $ | Hexplore | 32 $ |
| Quake | 14 $ | Fighter Duel | 15 $ |
| SPQR | 14 $ | Silver | 37 $ |
| SWOS 96/7 | 14 $ | Star Wars | 33 $ |
| Ultimate Doom | 14 $ | X-Wing Collector | 36 $ |
| Z + Z Expansion pack | 14 $ | Star Wars: Rogue Squadron | 47 $ |
| Abe's Exodus | 36 $ | Sin | 36 $ |
| Beavis & Buthead Do You | 36 $ | HereticII | 39 $ |
| Dark Vengeance | 36 $ | Heavy Gear II | 46 $ |
| M.I.A. | 36 $ | Star Wars: Archives | 37 $ |
| Mortal Kombat 4 | 36 $ | Civilization: Call to Power | call |
| Myth II | 36 $ | Grim Fandango | call |
| NAM | 36 $ | Alpha Centauri | 40 $ |
| Powerslide | 36 $ | Delta Force | call |
| Soccer World Cup | 36 $ | Dune 2000 | 40 $ |
| Blood 2 (The Chosen) | 36 $ | FIFA 99 | 40 $ |
| The War Of The Worlds | 36 $ | Fighter Pilot | 40 $ |
| Tides Of War | 36 $ | Lands of Lore III | 40 $ |
| Unreal | 36 $ | Mig 29 & F16 | 40 $ |
| Quake 2 | 33 $ | Moto Racer II | call |
| SiN: Wages of SiN | 23 $ | Need for Speed 3 - Hot Pursuit | call |
| Star Wars: X-Wing Alliance | call | Populous - The Beginning | call |
| Star Wars: Behind the Magic | 27 $ | Road Rush Classic | call |
| X-Wing vs TIE Fighter & Ballance | | Sim City 3000 | 40 $ |
| of Power Double Pack | 36 $ | Test Drive 5 | 40 $ |
| Star Wars Supremacy | 19 $ | World War II Fighters | 40 $ |
| Heavy Gear | 13 $ | X-Files The Game | call |
| Ark of Time | 10 $ | Apache Havoc | 30 $ |
| Battlechess | 10 $ | Grand Touring | 30 $ |
| Castles II | 10 $ | Civil War | 17 $ |
| Conquest of the | | Pro Pinbal - Big Race USA | 30 $ |
| new World | 10 $ | Grand Prix 500 | call |
| Cyberia | 10 $ | Rent a Hero | call |
| Fatal Racing | 10 $ | X - Beyond the Frontiers | call |

## Търсете в магазините:

София
- Color Copy Shop, площад "Славейков" № 9
- Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" №134
- Softcom - 97, бул. "Христо Ботев" №29

Варна
- Компютърен свят, ул. "Прага" №3, ул. "Иван Аксаков" №31

Пловдив
- Voodoo Net, ул. "Д-р Вълкович" №4
- Боивест, ул."Златарска" №16 (с/у паркинга на Централни Хали)

Бургас
- Магазин "Multimedia", ул. "П. Евтимий" №113

Русе
- Клуб "Joker", ул. Давид №11

За поръчки на едро:
тел. 02/963 10 86, 66 91 24, 46 60 68; факс: 46 40 67
Halex G.m.b.H. - официален представител за България



# PC MANIA 7'99


## Екип

Борис Табов

**Автори**

Генко Велев
Владо Георгиев
Иван Георгиев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов

**Дизайн и предпечат**

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро
Елица Тодорова

**Художник на корицата**

Ян Заревски

**Реклама и маркетинг**

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев

email: klienti@usa.net
тел: (02) 87-47-19

**Цветоотделяне и експонация**

Студио PC Mania

**Със съдействието на**

CHSL Holdings, USA

**Дискът е произведен от**

CHSL България



## Координати

**Телефон**

(02) 87 47 19

**Адрес**

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

**Internet**

pc-mania@iname.com
klienti@usa.net (реклама)
EFnet: #pcmania


## ТЕМА НА БРОЯ



## ИГРИ



## РЕТРО



## ХАРДУЕР



## СОФТУЕР



## ИНТЕРНЕТ



## ПИСМА



## КЛАСАЦИЯ








# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
# E3 SPECIAL REPORT

За пореден път през май тази година в Лос Анджелис се проведе най-голямото изложение на компютърни игри в света.

На фона на грандиозно шоу водещите фирми представиха най-новите си отрочета с надеждата да впечатлят журналисти и геймъри. Разбира се, и този път производителите на развлекателен софтуер са ни подготвили куп нови хитови заглавия. За мое голямо съжаление обаче, истински оригиналните заглавия, които не предъвкват стари идеи и сюжети, се брояха на пръсти. Също така не бе преодоляна наложилата се през последните години тенденция на E3 да бъдат представяни продълженията на миналогодишни хитове, както и дежурното демонстриране на закъснели с години игри от рода на Ultima IX: Ascension, Jagged Alliance 2 или пък Diablo 2. Пригответе се за голяма доза от n-тото заглавие – почти всички игри имаха накрая цифрата 2 или 3 (а някои дори 7 и 9 :-). Подобно на блокбъстърите в киното и в света на игрите успехът на едно заглавие е достатъчен, за да се появят няколко продължения с надеждата да се изкопчат колкото се може повече грошове от доверчивия купувач.

Друга интересна тенденция е преориентацията на почти всички фирми към създаването на екшъни и ролеви игри и то не в чистия им вид, а под формата на хибриди. В това отношение е редно да спомена, че жанровете в индустрията на компютърните игри тотално се размиха и сега най-модно е един продукт да включва най-различни елементи. На E3 бе регистриран и тоталният залез на чистите приключенските игри, които успяха да се похвалят с един-единствен представител – Gabriel Knight III.

В следващите няколко страници са отделени най-интересните заглавия от E3 (повярвайте ми, това е една наистина малка част от представените игри). Трябва също така да имате предвид, че в Ел Ей често се показват доста ранни версии на игрите и до окончателното им излизане ще минат поне още няколко месеца. Това означава, че е напълно възможно в първоначалните концепции да настъпят промени и подобрения, така че едва ли е редно по предоставената ни оскъдна информация да правим прибързани изводи за качествата на продуктите.

## ЕКШЪН

### Oni

Един от най-оригиналните представители на жанра и една от най-горещите игри на E3. Вдъхновението за тази игра, пълна с ръкопашни схватки и азиатски бойни техники може да се търси в култовия японски анимационен фантастичен филм Ghost in the Shell. Към подобни асоциации ни навеждат гъвкавата структура на Oni, както и направените с енджина на играта анимации, които се грижат за неусетното преминаване от един епизод към друг. Стилът при изобразяването на героите и фоновете е ANIME, което е още една гаранция за комерсиалния успех на играта. Очакват ви 17 нива в най-различна обстановка: от улиците на футуристичен град до гигантско полицейско управление.



Вие влизате в ролята на сладураната Коноко – специполицайка, която самосиндикално се заема с неравната бобра срещу могъщ криминален синдикат.

Производител/Разпространител: Bungie

### Giants: Citizen Kabuto

Едно от най-ярките доказателства, че оригиналните идеи в света на игрите все още не са се изчерпали напълно, е Giants. Тази смесица между стратегия и екшън ще позволи на геймърите да изберат една от три различни раси, които се бият за надмощие. Действието се развива в райски свят, разделен

от множество островчета. Трите различни раси са уникални: Sea Reapers са в състояние да прекосяват моретата и да контролират елементите, Meccaryns могат летят из космоса и разполагат с невероятно развити оръжия, а пък гражданинът Кейн (простете – Кабуто), е освирепял гигант, приличащ на Кинг Конг, който унищожава враговете си с мощните си лапи и зъбатата си паст.



Местните жители на измисления свят са Sea Reapers, докато нашествениците от космоса са Meccaryns. Самостоятелната кампания се състои от три епизода. В първо ниво управляваме малките злобливи досадници – Meccaryns, които се движат в отряди по трима, гърмят с лазерните си оръжия по Sea Reapers или пък тормозят гиганта Кабуто. В следващото ниво ставаме част от племето на Sea Reapers. Тези мистични създания в женски облик на непорочни девици се стремят да защитят земята си от нашествениците и са в състояние да призовават свой собствен великан, който да се изправи срещу Кабуто. Sea Reapers се радват на изключителни умения като например възможността да правят невероятни подскоци, да бягат с умопомрачителна скорост или пък да кълцат враговете си, използвайки късите си мечове за близък бой. В последната част ще имате честта да поемете контрола над Гражданина Кабуто. Това гигантско създание може безпроблемно да тъпче Meccaryns с масивните си крака и да поглъща от раз огромни тревопасни. Един от найголемите майтапи е перспективата, при която цялото действие се наблюдава от устата на гиганта – ще можете да се насладите на "естетичната" гледка как той нагъва извънземни крави. Друго специално умение на Кабуто е да изравнява със земята врагове и постройки, като скача във въздуха и се приземява върху противниците си заднешката, размазвайки всичко наоколо. Играта със сигурност не прилича на конвенционалните екшъни от типа тичай-и-стреляй заради трите напълно различни раси и множеството им умения. Най-уникалното в Giants обаче е невероятната сюрреалистична графика. Пъстрата палитра от цветове и неконвенционалният терен ще допаднат и на най-претенциозните. Това е причината да я очакваме със затаен дъх.

Производител: Planet Moon
Разпространител: Interplay



## Amen: The Awakening

Впечатляващо изглеждащ екшън, в който играчът влиза в ролята на Бишоп 6, британски агент под прикритие в не много далечното бъдеще, който разполага с различни оръжия и необходимите за всеки екшън герой бърз ум и съобразителност.

Драматичните събития в играта няма да отстъпват на филмите за Джеймс Бонд. Първата мисия започва със спускане с парашут върху покрива на небостъргач. Ще трябва старателно да приземите Бишоп на покрива (докато той разговаря по мобифона с жена си). В друго ниво нашият човек ще трябва да се спаси от тунел в метрото на Ню Йорк, където току-що е избухнала ядрена бойна глава, управлявайки изоставен влак, който светкавично набира скорост и найнакрая дерайлира, предизвиквайки огромна катастрофа.

Тялото на Бишоп е разделено на три зони: глава, торс и крака. Рана в краката може да ви накара да накуцвате, ако сте простреляни в торса, ще загубите много кръв, а куршум в куфалото със сигурност ще е фатален. Добро впечатление в играта прави динамичното AI, което се напасва към съответната ситуация и се грижи рядко да се натъквате на повтарящи се схватки като в останалите 3D-екшъни. Враговете ви ще използват различни оръжия и ако например някой терорист види, че Бишоп е с бронирана жилетка, може да извади лазерна пушка, вместо да продължи да ви обстрелва с автомата си.

Производител/Разпространител: Cavedog



## Half-Life: Opposing Force

Първият официален add-on за Half-Life ни представя изключително оригинална гледна точка и интересен подход. Каква е разликата спрямо Half-Life, при положение, че мястото на действие е същото? Много просто: геймърът поема ролята на един от войниците, които бяха изпратени по петите на Гордън Фриймен от оригиналната игра.

Half-Life: Opposing Force включва 7 нови оръжия. Сега ще можете да пробвате изключително популярния израелски бронебоен патлак .357 Desert Eagle, който има два режима на стрелба, вторият от които ви позволява използването на лазерен мерник. Ново оръжие за близък бой е големият френски ключ (аман от имитатори на Марио!), а най-забавна е възможността да използвате barnacle (ужасяващото пипалесто извънземно, което висеше от таваните в Half-Life) едновременно като оръжие или като катераческа кука.

Цяла тумба известни дизайнери на нива са наети за проекта, но засега е оповестено официално само името на прочутия Ричард "Levelord" Грей.

Производител: Gear Box
Разпространител: Sierra

## Prince of Persia 3D

Prince of Persia 3D се отличава с плавни реалистични анимации и напрегнати битки в Персия през 12-и век. Историята е взаимства-

на от Арабски рицари (Arabian Knights): уродливият син на могъщ владетел е оставен сам пред олтара, докато друг принц се жени за годеницата му. Щастливата двойка – принц и принцеса са хванати от завистливия злодей, принцът е затворен във възможно най-мрачното подземие, а красивата му булка е отвлечена. Следват много приключения на добрия принц, който се опитва да си върне любимата.



Много от нивата в това екшън-приключение са на ръба на фантастичното, ще управлявате принца през покритите със сняг Тибетски върхове, носещи се из въздуха крепости-балони и арабски градове. Сред враговете ви фигурират множество въоръжени с ятагани стражи, забулени екзекутори, смъртоносни жени-убийци, както и цяла камара екзотични демони, взети от персийските митове. Геймплеят е взаимствал много елементи от старите платформени пъзели на школата Prince of Persia, но сега триизмерната перспектива ще ви позволи много по-интересни битки с различни оръжия като ятаган, кинжал, тояга, лък или пък остриета с форма на звезди (предполагам, нещо като шурикени).

Създателят на Prince of Persia – Джордан Мехнер (последното му отроче е приключението Last Express) не е участвал активно в дизайна на новата игра, но е оказал немалка помощ при създаването й. По-всичко обаче личи, че програмистите от Mindscape са свършили чудесна работа и няма да сгафят при реализацията на този проект, разработван вече близо две години.

Производител: Red Orb
Разпространител: Mindscape

## Thief 2

Обявяването на продължението на изключително успешната игра на Looking Glass – Thief: The Dark Project несъмнено бе една от най-приятните изненади на E3. Вторият Thief ще включва минимални подобрения от техническа гледна точка, но създателят й Стийв Пирсъл потвърди, че усилията на екипа програмисти ще се фокусират най-вече върху силните страни на оригинала.

Thief 2 в още по-голяма степен от предшественика си ще се концентрира върху подмолните способности на крадеца, премахнати са повечето излишни чудовища, които доближаваха първата игра до конвенционалните екшъни. Отново влизате в ролята на циничния Гарет. Този път кражбите му са възпрепятствани от корумпиран шериф със зловещи мотиви. Пирсъл оприличава историята на пиеса с 3 действия: първо действие визира професионалните ангажименти на крадеца Гарет; второ: неговото разследване на събитията, а третото проследява опита му да осуети мрачната интрига, която открива. Планирани са 16 мисии.

Thief 2 ще бъде реализиран с 16-битови цветове и включва colored lighting. Истинските графични и технически подобрения обаче са предвидени чак за третата част на Thief, енджинът за която вече е в процес на разработка.

Производител: Looking Glass
Разпространител: Eidos

# RPG (ролеви игри)

## Deus Ex



Deus Ex е една от най-добре изглеждащите игри, не само защото използва енджина на Unreal, но и заради невероятния гейм-дизайн. Играта съчетава атмосферата на Blade Runner и Syndicate с други подобни мрачни футуристични сюжети и изненадва с уникални идеи и визии. По-впечатляващ от графиката обаче е начинът, по който се играе Deus Ex. На пръв поглед всичко изглежда като стандартен first-person екшън, но всъщност това е ролева игра до мозъка на костите, със силен акцент върху интригуващата история, решаването на загадки и развиването на героя ви.

Deus Ex напомня на Thief: The Dark Project или на 3D first person версия на Fallout. Между другото, Fallout на Interplay безспорно е най-добрата ролева игра през последните години, не само заради представения уникален пост-апокалиптичен свят, но най-вече заради изключително сполучливата идея на дизайнерите да построят действието нелинейно. Почти всяка загадка във Fallout можеше да се мине по няколко различни начина: чрез сила, по дипломатичен път или чрез измама. Deus Ex като че ли ще бъде изградена на същия принцип. Освен това Deus Ex има най-детайлно изобразените персонажи, създавани някога в 3D-игра (че и с реалистични лицеви анимации), изключително готин главен герой (Сам Картър) и история, пълна с мистерии, интриги и конспирации. Дизайнер на играта е една от най-големите легенди в света на компютърните игри – Уорън Спектор.

Отдавна е време жанрът на ролевите игри да навлезе в нова фаза и Deus Ex може би ще е играта, която ще направи първата стъпка в тази насока.

Производител: ION Storm
Разпространител: Eidos

## Pool of Radiance II



След дълго мълчание фирмата-еталон за всички RPG-маниаци – SSI се завръща с гръм и трясък, представяйки ни продължението на една от най-легендарните си игри – Pool of Radiance. Освен прословутото име Pool of Radiance 2 разполага и с AD&D лиценз, който ще е допълнителен гарант за успеха на играта. След дълги преговори Mind-

scape са успели да се докопат до правото да споделят Forgotten Realms лиценза с Interplay. PoR II се разработва от Stormfront Studios вече близо година.

Играта започва в New Phlan, мястото, откъдето стартираше оригиналната Pool of Radiance, като постепенно ще се озовете в Ruins of Myth Drannor, остатъците от древно елфско кралство, което във Forgotten Realms-вселената изпълнява ролята на своеобразен Камелот. В началото ще можете да си създадете 4 персонажа. По-късно към дружинката ви ще могат да се присъединят още 2 NPC-та; с една дума ще можете да разполагате с максимум 6 персонажа.

Графиките в играта са комбинация между 2D-карти и 3D-обекти. Анимациите на фентъзи създанията са перфектни и различните движения се изпълняват плавно и реалистично. Фоновете са двуизмерни а ла Baldur's Gate, но обстановката включва множество интерактивни елементи. Ще можете да се катерите по платформи, за да си осигурите предимство в боя или пък да бутате маси, за да блокирате врати.

Битките в Pool of Radiance II няма да бъдат изцяло реално-времеви, а ще напомнят за серията Final Fantasy.

Тази класическа ролева игра се очаква да излезе през 2000 година.

Производител: Stormfront
Разпространител: Mindscape



## Plane-scape: Torment

Героите в Planescape: Torment изглеждат смущаващо – все пак не във всяка игра срещаме персонажи, които разчленяват себе си или враговете си, за да подобрят бронята си или да се сдобият с нови оръжия.

Пейзажите, рендирани в 16-битови цветове, както и потресаващо реалистичните анимации на персонажите (ако искате да се уверите, посетете сайта на Black Isle – www.blackisle.com) изсмукват Infinity енджина на Bioware (използван в Baludur's Gate) докрай. За разлика от Bladur's Gate обаче, сега енджинът позволява изграждането на гигантски анимирани структури и по-големи и детайлно изобразени човечета.

Вие влизате в ролята на Безименния, безсмъртен тип без спомени за 10 000-годишното си съществуване. Задачата ви: да намерите отговора какво сте правили през всичкото това време. Във вашето пътуване към истината, себеоткриването и забуленото ви в мистерии минало ще ви придружават говорещ череп, който се носи из въздуха, фантастични роботизирани създания и най-вероятно демони. Между другото изчадията адови и ангелите не са най-добрата комбинация, така че можете да очаквате още по-големи търкания във вашата банда, отколкото в Baldur's Gate. Любопитното в Torment е, че дори предметите и оръжията имат собствена индвидуалност.

Вече ще можете да тичате, а в интерфейса са добавени quest log и bestiary. Куест-дневникът ще ви помага да си организирате различните мисии приоритетно и ще ви се дава насоки къде да отидете, а bestiary (зверилникът) ще отбелязва в процеса на игра всички нови хора (NPC-та) и чудовища, които срещате по пътя си.

Ако ви е трудно да си създадете картина за играта, представете си Final Fantasy, в която действието се развива във всичките девет кръга на Ада. Убеден съм, че Planescape: Torment е играта, която ще детронира Baldur's Gate от RPG-престола, защото Black Isle са новите крале в жанра и изглежда могат да правят конкуренция единствено на себе си.

Производител: Black Isle Studios
Разпространител: Interplay

## Приключенски игри

## Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Третата част от култовата приключенска поредица на Джейн Дженсън Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, ще ви въвлече в мрежа от окултни мистерии и интриги, свързани с древни вампири и корените на религията. В играта Найт ще трябва да разследва предполагаем вампирски култ в малкото европейско градче Рен льо Шато (реално съществуващо място с наистина мистериозна история – сайтът на Gabriel Knight III в Internet съдържа много интересна информация и линкове за тази местност).



Интригуващата фабула, запазена марка на поредицата, ще ви въвлече в политически и религиозни интриги, отвличане, а според последни данни краят на играта е предизвикал много спорове и шушукане в лагера на Sierra. Гласът на Гейб отново ще бъде озвучен от Тим Къри, а някои популярни герои от предишните части (например детектив Моусли от първия Gabriel Knight) ще се появят отново.

Производител/Разпространител: Sierra



## Indiana Jones and the Infernal Machine

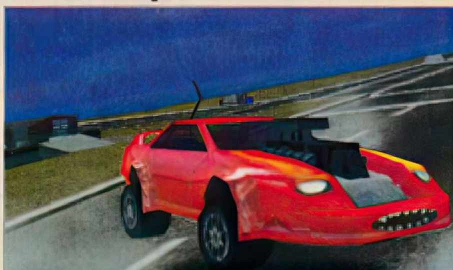
Годината е 1947. Съветски агенти са се заели с претърсването на руините на прочутата Вавилонска кула, с намерението да намерят древна машина, която може да отключи легендарна междупространствена врата. Индиана Джоунс е единственият, който може да попречи мистериозното устройство да попадне в "лоши" ръце. Indiana Jones and the Infernal Machine ще бъде 3D-екшън приключение. Интригата в играта ще ви въвлече в опасни приключения из целия свят, като Инди ще се опитва всячески да осуети плановете

на съветските агенти да намерят първи Адската машина. Ще посетите всевъзможни екзотични местности като например мистериозната планина Тиан Шан в региона на Казахстан, както и пирамидите на ацтеките в Теотихаукан.

3D-графиките и анимациите на персонажите изглеждат просто превъзходно. На пръв поглед играта може да ви заприлича на Tomb Raider, но изградените до най-малки детайли герои и прекрасните нива бързо напомнят за корените на играта, като асоциациите с Лара бързо избледняват.

Производител/Разпространител: Lucas Arts

### Екшън-рали



### Carmageddon 2000

Третата част на бруталната състезателна поредица на SCi най-после ще включва игра по Internet, както и агресивни пешеходци, които ще се защитават, хвърляйки всъвъзможни неща по вашата кола, с надеждата да я преобърнат. Ако не друго, ще имаме дяволски добър стимул да очистите тези наглеци, които сега изглеждат още по-детайлно от преди. Графиката също е била подложена на сериозен лифтинг (със скалпел и трион), благодарение на което сега ще можете да се насладите на невероятни коли и fogging ефекти, чрез които са изобразени облаците пушилка. Поведението на различните модели трошки е доста реалистично, благодарение на използваните данни от истински коли, макар че много неща са жертвани в името на атрактивния геймплей. Играта все още няма дистрибутор за Щатите, но това със сигурност ще се промени съвсем скоро :-)

Производител/Разпространител: SCi

### Loose Cannon

Loose Cannon се очертава като един от бъдещите суперхитове. Играта е създадена от Тони Зуровец, бащата на Crusader, като включва елементи от почти всички жанрове (екшън, приключение, състезателна игра и т.н.). Вие влизате в ролята на безмилостния ловец на глави Аш, който може да управлява до 15 различни превозни средства и да борави с множество различни оръжия в 20-те основни мисии, както и в множеството странични задачи, които ще получавате.

Ще си имаме работа с ченгета, тежко въоръжени противници както и други наемници. Действието се развива в 9 щатски града и техните околности в недалечното бъдеще. Играта отчасти напомня за Grand Theft Auto, когато сте зад волана на някой автомобил, но когато излезете от колата, действието започва да прилича на Tomb Raider или Heretic.

Производител: Digital Anvil
Разпространител: Microsoft

### Стратегии



### Dark Reign 2

Създателят на Dark Reign 2 Джош Резник е най-известен с работата си в Activision над заглавия като Battlezone, Dark Reign и MechWarrior 2. Сега, като основател на Pandemic Stuidos, той е готов да представи новата генерация стратегии в реално време.

За разлика от предшественика си, Dark Reign 2 е реализирана изцяло в 3D, като разполага с опростен интерфейс, много нови опции и доста идеи, които бяха дадени от феновете още във връзка с оригиналната игра.

В Dark Reign 2 също така ще има реалистична смяна на нощ и ден. Всъщност, някои от 30-те нови единици дори няма да могат да действат нощем или поне няма да са в състояние да извършват определени дейности. Някои войскови части ще предупреждават играча за нощните си способности с включването на светлинни прожектори или лазери. Тази и още много други дреболии ще помогнат на Dark Reign 2 да изпъкне над останалите стратегии в реално време, които се очакват за зимата.

Производител: Pandemic
Разпространител: Activision

### Black and White

Култовият дизайнер Питър Молиньо (автор на повечето хитове на Bullfrog като напр. Populous и Dungeon Keeper) показа на E3 първата игра с новата му фирма Lionhead Studios – Black and White. Действието се развива в света на Еден, като целта ви е да поемете контрола над избрана от вас цивилизация, да изучите различни магии и да призовете гигантско създание, което да ви помогне при покоряването на враговете. Най-любопитното в цялата работа е, че пейзажите, вашите поданици и създания, всичко ще изглежда по начин, съответстващ на вашата особа – ако сте добър владетел, кралството ви ще е пъстро, изпълнено с бодри и весели хора, а създанието ви ще прилича на древногръцки бог, ако обаче сте лош, цялата околност ще бъде мрачна, а гигантът ви ще бъде злоблив, разплут като мех демон.

Производител: Lionhead Studios
Разпространител: Electronic Arts

### Dungeon Keeper 2

Dungeon Keeper 2 е почти готов, за съжаление без гениалния Питър Молиньо като дизайнер. Структурата на играта не е променена спрямо предшественика: въплъщавате се в ролята на лош владетел на подземие, който трябва да покорява земите на героите над повърхността на земята и да се пази от набезите на нахлуващи по групи авантюристи и недоброжелателни "бизнес" конкуренти. В играта има много нови възможности, а повечето несъвършенства на предишната част са оправени. Ще можете да строите няколко нови постройки (например казино), магии и създания, но, разбира се, са запазени фаворитите от предишната част като пръдливия демон и всеобщия любимец – Horned Reaper. Системата за водене на битки е

значително усъвършенствана, за да можете по-лесно да управлявате единиците си. 3D first-person перспективата (когато се вселявате в някоя от гадините си) изглежда просто феноменално, благодарение на новия енджин. Dungeon Keeper 2 също така ще предлага игра по Internet.

Производител/Разпространител: Electronic Arts

### The Sims

The Sims безспорно може да спечели приза за най-оригинална игра.

Всяко действие или бездействие поражда определени следствия. Или поне такъв е случаят с The Sims от създателя на SimCity Уил Райт. Макар че подобна игра досега не е имало (Citizens: Backwater Affairs така и не видя бял свят), The Sims е генетически свързана с безкрайната поредица от Sim-заглавия на фирмата Maxis, както и с Тамагочи или пък игрите на Mindscape – Babiez и Creatures, в които трябваше да се грижите за създаните от вас "живи" питомници.

В The Sims управлявате квартал, пълен с виртуални хора, взимате решения от тяхно име (колко подло), съвестно се грижите за професионалното им издигане, социалните контакти, отношенията със семейството и любовта, като ги правите способни и умни или пък тъповати некадърници, по ваше желание.



Човечетата под ваш контрол могат да станат всичко – от престъпник до астронавт, а през цялото време вие воайорски наблюдавате житейското им развитие. Между другото, играта се разработва вече цели 5 години (!?), а дори алфа-версията ѝ все още не е готова.

Започвате играта, контролирайки живота на един сим (така се наричат виртуалните човечета от SimCity), когото можете да си създадете сам, нагласяйки способностите му по ваш вкус. В процеса на игра ще трябва да се грижите за осем фактора, сред които глад, хигиена, комфорт, енергия и др., за да поддържате един здрав и щастлив сим (разбира се, винаги можете да се държите и гаднярски с вашия човек).

След стартиране, се озовавате в собствената си къща и когато изкарате пари, ще можете да си купите различни приспособления и мебели, с които да запълните празното пространство. Разбира се, ще трябва да се грижите за доброто настроение на г-н Х и да му намерите приятели. Придобиването на предмети може да бъде и с добри, и с лоши последствия. Тоест, ако не изключите печката можете да подпалите цялата къща, ако не храните песа, той ще опъне петалата и т.н. Когато се доберете до по-големи къщи, ще имате значително повече задължения и може би ще ви се наложи да наемете помощници за поддържането им. На Е3 беше представен сим-гъзар с баровска къща и голям телевизор, който беше направил купон с приятелите си. Интересното е, че виртуалните човечета правят точно това, което правим и ние в такива ситуации: танцуват, плюскат, напиват се, ходят до кенефа и дори се съвокупляват (ще присъства нещо като цензура, за да не гледате голотии :-)

Вие контролирате изцяло симовете като им казвате какво да правят, как да разговарят и какви предмети да използват.

Беше демонстрирана и възможността да си създавате свои собствени къщи, които можете да изпратите в Internet, както и да предлагате брак на вашето човече с такова от противоположния пол по мрежата и да си създавате виртуални дечица в играта (а защо не и в реалния живот :-)

Производител: Maxis

Разпространител: Electronic Arts

### Homeworld

Дългоочакваната реално-времева 3D космическа стратегия на Sierra е почти готова и ще включва събиране на ресурси, строеж на бази и много битки.

Жителите на планетата, която обитавате, научават, че те не са коренните ѝ жители и че гигантски космически кораб, заровен под повърхността ѝ е бил причината за заселването им на това място. Така започва приключението по завръщането ви в Homeworld, истинската ви родина. "Голямата екскурзия" ще бъде придружена от строежа на гигантски армади от най-различни космически кораби, които да ви защитават по време на вашето пътуване към дома. За Sierra и създателите на играта от Relic има един-единствен проблем: Homeworld ще излезе почти успоредно с играта на Ерин Робъртс от Digital Anvil – Conquest, която също е изключително многообещаваща триизмерна космическа стратегия в реално време с интересен сюжет. Дуелът предстои!

Производител: Relic

Разпространител: Sierra

### Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade

На Е3 New World Computing представиха първите картинки и трейлър от дългоочаквания expansion за тяхния мегахит – Heroes of Might and Magic III.

Най-любопитното в Armageddon's Blade са новият град и двата нови типа герои. Градът се нарича Forge и представлява технологично чудо, дом на футуристични hi-tech войски. Шест Forge единици бяха представени на шоуто: cyber-dead и cyber-zombies (зомбита, които имат въртящи се моторни резачки вместо ръце), grunts и foot soldiers (модифицирани гоблини и хоб-гоблини, използващи тежка артилерия), както и pyros и pyromaniacs (хуманоиди, въоръжени с горелки).

Armageddon's Blade включва 6 съвсем нови взаимосвързани кампании, в които един герой (от различен тип град във всяка нова кампания) ще има централна роля и ангажимента да изпълни определена мисия в дългосрочен план. Освен всичко това в Armageddon's Blade ще има 64 единични сценарии, които няма да отстъпват по нищо на тези от оригиналната игра. Очаквайте това заглавие да се появи най-късно до Коледа.

*Никола Икономов*

# MECHWARRIOR3

Цели три години изминаха от излизането на Mechwarrior 2. През това време верните фенове на поредицата и на легендарната система за игра Battletech на FASA бяха залъгвани с mission pack-а Ghost Bear Legacy, леко подобрени варианти на играта за Windows, откровено боклукчавата стратегия Mechcommander и един patch за 3Dfx под името Titanium Edition, който освен всичко най-нагло беше продаван като нова игра. Естествено вакуумът веднага беше запълнен от конкуренцията и заглавия като Heavy Gear пожънаха сериозен успех. Само преди 2 месеца феновете на гигантските бойни машини бяха зарадвани и от Starsiege, която предизвика заслужено възхищение сред геймърите. Сега обаче




**оригиналът се завръща с гръм и трясък!**

Първото, което се набива на очи, е, че Mechwarrior 3 не се прави от Activision, които бяха автори на първите 2 части. Междувременно FASA решиха да дадат правата за компютърните Battletech игри на Microprose, които определено не са се изложили.

Действието отново се развива в 31 век и човечеството за пореден път води война на живот и смърт. Основните оръжия са гигантските BattleMechs – огромни бронирани машини за унищожение, които се управляват от най-елитните пилоти в галактиката. През 3058 г. враждуващите фракции от Inner Sphere разбират, че непрекъснатите дребни ежби само ги правят лесна плячка за агресивните кланове и решават, обединени от грозящата опасност, да прекратят всички конфликти помежду си. Те възраждат старата република Star League и сплотяват усилията си, за да се справят с могъщия клан Smoke Jaguar, който е започнал сериозно да застрашава не само тяхното господство над галактиката, но и самата планета Земя. Изненадващият ход на обединените сили на Star League се оказва успешен и само 2 години по-късно съюзническата армия триумфално нахлува в столицата на Smoke Jaguar на планетата Huntress. С това обаче смъртоносният конфликт не свършва. Остатъците от някога голямата войска на победения клан се групират на планетата Tranquil, където под командването на генерал Corbin започват да подготвят ответен удар. Предварителното разузнаване сочи, че на Tranquil все още няма кой знае какви сериозни военни части и затова съюзниците решават да форсират събитията и пращат малък ударен отряд, за да разгромят силите на Corbin преди той да е успял да организира съпротивата. Бойните кораби Blackhammer и Eclipse слизат в ниска орбита около Tranquil и подготвят началото на операция "Damocles", която окончателно трябва да ликвидира Smoke Jaguar. Инвазията обаче не протича според очакванията. По време на десанта Blackhammer и Eclipse са нападнати, а голяма част от експедиционния корпус е унищожена още преди да успее да кацне на повърхността на планетата. Оказва се, че съюзниците жестоко са подценили армията на Corbin и вие поемате неблагодарната роля на пилот на един от малкото оцелели BattleMechs. Задачата, разбира се, е да доведете операция "Damocles" до успешен край. Проблемът е, че контактът с корабите в орбита е прекъснат и нямате никаква представа дали и други освен вас са успели да се спасят и да кацнат на Tranquil, която, както се оказва, противно на името си не е никак спокойна планета :-) Това неочаквано развитие налага известни промени в предварителните планове още повече, че и съпротивата на Smoke Jaguar се

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 91 | 93 | 92 |

екшън / симулатор

производител

Microprose / Hasbro
www.mechwarrior3.com

изисквания

Pentium 233
32 MB RAM, 3D Video








оказва значително над прогнозираното.

Тук започва и самата игра. В соловата кампания ще трябва да разберете какво, по дяволите, се е случило, защо разузнаването е подало грешна информация, освен това ще трябва да се преборите и с могъщия противник, който вместо лесна плячка се оказва доста добре подготвен за вашето пристигане. Преди да се впуснете в битки със Smoke Jaguar на Tranquil обаче е задължително да преминете през тренировъчните мисии. Иначе рискувате да попаднете като мен в глупавото положение още на третата мисия примерно да знаете идеално какво точно трябва да се направи, но да нямате никаква идея с кои точно hotkey става това :-) Като добавите към това и невъзможността да се записвате по време на отделните мисии, става ясно, че при такова недоглеждане следва преиграване и отново тежки битки с вече познати противници. След малко досадните тренировки с един надут инструктор обаче започва истинско удоволствие. Кампанията е интересно направена и въпреки почти пълното отсъствие на филмчета (грандиозното интро е едно от малкото изключения) създава страхотно настроение за игра. Та след като изслушате мъдрите указания на дежурния офицер относно нерадостната ситуация на Tranquil се качвате на вашия BattleMech и екшънът започва. В най-буквалния смисъл. Въпреки че официално се води симулатор

## Mechwarrior 3 е чистокръвен 3D-екшън

и то един от най-добрите! Това, което се появява на екрана след пускането на играта, е забележителна гледка. Програмистите са се постарали да изтискат максимума от наличния хардуер. В графично отношение играта е най-меко казано впечатляваща. Откритите пространства са действително огромни, а противниковите BattleMechs са изобразени с невероятен детайл. Същото важи и за вашата собствена машина. Още при първата тренировъчна мисия добих илюзията, че действително седя в гигантска бойна машина и стрелям с мощни ракети и унищожителни лазери. Екранът се тресе при всяко движение на 500-тонното метално чудовище, движенията са съответно тромави, времето за засилване и спирачният път – реалистично дълги, а звуковият фон не се нуждае от коментар – със съответната 3D-звукова карта той просто е перфектен. Особено чувството за величие и неуязвимост, когато безцеремонно стъпквате някой танк или групичка вражески пехотинци и гледате техните нещастни опити да разрушат машината ви с жалки картечници или малки противотанкови ракети, е неописуемо. Добри думи могат да се кажат и за изкуствения интелект. Управляваните от компютъра Mech-ове особено на по-високите нива на трудност се държат досущ като истински хора и могат да превърнат мисията ви на Tranquil в кошмарно преживяване. Дори на най-ниската степен на трудност обаче ви чакат сериозни предизвикателства и без внимателно разпределение на мунициите и грижливо планиране на всяка стъпка съвсем скоро ще приключите кариерата си в гроби-








лючване на съответната акция. След всяка мисия ще видите какво сте успели да плячкосате от врага.

Естествено изкушението да екипирате вашия Mech с 10 лазера и стотина ракети още в началото е голямо, но трябва да имате предвид, че всеки тон желязо в повече нарушава сериозно вашата и без това не особено

щата. Това добавя известен стратегически елемент към играта и я отделя от камарата безцелни и безмозъчни кланета, които масово се предлагат на геймърите през последните 1-2 години. Интересно хрумване в това отношение и възможността да използвате останките от победените противникови машини за upgrade на собствените оръжия. Това допълнително мотивира да откриете и унищожите дори вражески единици, които не са задължителни за успешното прик-

добра маневреност и без наличието на допълнителни двигатели ви превръща в идеална мишена за силите на Smoke Jaguar. Така че скоро става наложително сериозно да се мисли върху баланса между потежката броня и по-мощните оръжия и възможността все пак да се придвижвате с приемлива скорост из местността. Трябва да се обърне внимание и на лъчевите оръжия. На пръв поглед те са особено атрактивни, защото са изключително мощни, а и не се нуждаят от ценни и тежки муниции. За съжаление, при всеки изстрел лазерите генерират топлина и ако не внимавате и не разполагате със съответните охладителни системи, рискувате в разгара на съдбоносна битка вашият бордов компютър просто да изключи всички системи поради прегряване. Едва ли е необходимо да разяснявам надълго и нашироко какво следва, ако точно в този момент ви преследват два тежко въоръжени вражески Mech-а :)

След като заличите клана Smoke Jaguar от лицето на Вселената ви остават две възможности. Да чакате излизането на вече обявения от Microprose mission pack или да се пуснете в multiplayer варианта на Mechwarrior 3. Ако не разполагате с локална мрежа, можете да пробвате така наречения Instant Action, който не е нищо друго освен добре познатия на всички botmatch. Истинското парти обаче настъпва при мрежовата игра.

### Mechwarrior 3 е идеален за multiplayer

Авторите са се погрижили да задоволят и най-претенциозните геймъри с това отношение. Пред-



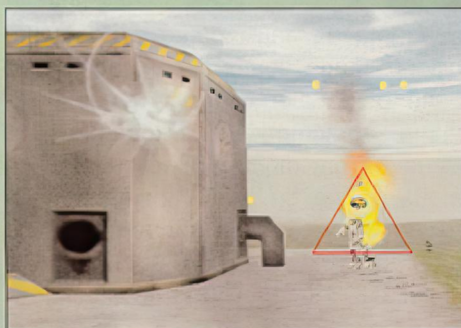


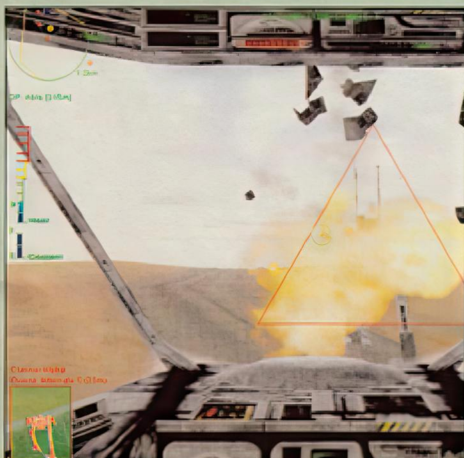
лагат се всички възможни варианти на своеобразния MechMatch (всеки срещу всеки или отборно). Най-голямата веселба обаче е възможността да си конфигурирате индивидуално вашия Mech според личните предпочитания. Има модели с по-голямо тегло и въоръжение и съответно по-ниска скорост и лоша маневреност. Можете да се спрете и на супербърз Minimech, но тогава пък ще трябва да се откажете от ракети и тежки лазери.

Ако пък не си харесате нито един от готовите модели, можете да отделите някоя и друга минута в така наречения Mechlab, където от наличните шасита, брони, оръжия и друг хардуер може да си сглобите вашия любим Mech и след това веднага да го пробвате в действие срещу вашите приятели. Това гарантира разнообразие в игрите, защото, за разлика от Quake II, всеки участник в мелето разполага със съвсем различни оръжия брони и т.н., а и при всяка нова партия участниците могат да се явят с коренно различни машини. Така стават възможни тактики, които са немислими при другите 3D-екшъни, където предварително идеално знаете какво могат оръжията на другите и изненадите са почти невъзможни.

Най-накрая и няколко думи за системните изисквания. Официално те са обявени като P166 с 32 MB RAM. Истината е, че с такава конфигурация вероятно ще можете да стартирате играта и може би дори да играете, ако изключите всички детайли. В такъв вид обаче Mechwarrior 3 е много далеч от графичната прелест, която ви очаква с по-мощна машина и голяма част от превъзходната атмосфера на играта просто изчезва. Така че ако сериозно мислите да играете Mechwarrior 3, е просто задължително да разполагате с Pentium II и добър 3D-ускорител.

*Никола Дърпатов*







# NEED FOR SPEED IV HIGH STAKES






Изминаха четири години от появата на първия Need For Speed, който постави началото на една от най-успешните поредици в историята на компютърните игри. Electronic Arts бързо усетиха потенциала на продукти като Test Drive, в които всеки с помощта на своя компютър би могъл да застане зад волана на мечтаната кола и създадоха серия от незабравими игри, доставили огромно удоволствие на милиони фенове на компютърните ралита. Серията Need For Speed е една от основните причини Electronic Arts да застане на гребена на вълната сред производителите на игри. По-малко от година след появата на Need For Speed III Electronic Arts не устояха на изкушението и изкараха на бял свят новата част от легендарната поредица, наречена High Stakes.

Веднага щом разбрах за новия проект се запитах: Какво ще ни предложат сега хората от Electronic Arts – дали подобрена и усъвършенствана версия или един изцяло обновен продукт? Този въпрос не бе случаен, тъй като третото издание от популярната поредица беше достигнало ръба на съвършенството с прекрасната си графика и геймплей. В Need For Speed – High Stakes наред с добре направеното старо са прибавени толкова много новости, че се чудя откъде да започна.

Още щом пуснах играта ми направи впечатление, че програмистите и дизайнерите са си извадили поука от невероятния успех на Speed Busters, успяла да грабне сърцата на геймърите с прецизно оформените автомобили, по които вече оставаха следи от неизбежните катастрофи и с коренно променения от това геймплей. Всичко това обаче си има своята цена и тя се нарича бърз процесор и мощен 3D-ускорител. Electronic Arts изчакаха предвидливо появата и налагането на такива 3D-карти като Riva TNT, ATI 128 и различните продукти на 3DFx, за да извадят на масата най-тежкия си коз. Need for Speed – High Stakes предлага на геймъра – почитател на компютърните ралита забавление от най-висок клас. По отношение на графиката останах приятно изненадан от възможността да се впусна в дива надпревара при разделителни способности по-високи от 800/600. 32-битовият цвят радва окото с богати, живи цветове и плавни преливания между тях. Всичко това прави визуалното усещане от играта по-реално от всякога. Специалните ефекти са едни от най-добрите, които съм срещал досега. Прехвърчащите при катастрофа искри, блясъкът от слънчевите лъчи и фаровете, мъглите, дъждовете, огньовете и пушеците изглеждат толкова истински, че ако пуснете играта в софтуерен режим, ще се сблъскате с гледка, която би убедила всеки в необходимостта от притежаването на сносен графичен ускорител. Автомобилите, с които можете да пробвате шофьорските си умения, са изключително прецизно моделирани. Шофьорът е анимиран така, че когато покрай вас преминава ня-

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 95 | 81 | 98 |

Рали симулация

производител

Electronic Arts
www.needforspeed.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM 4 MB 3D Video



**Chevrolet Camaro - клас А**

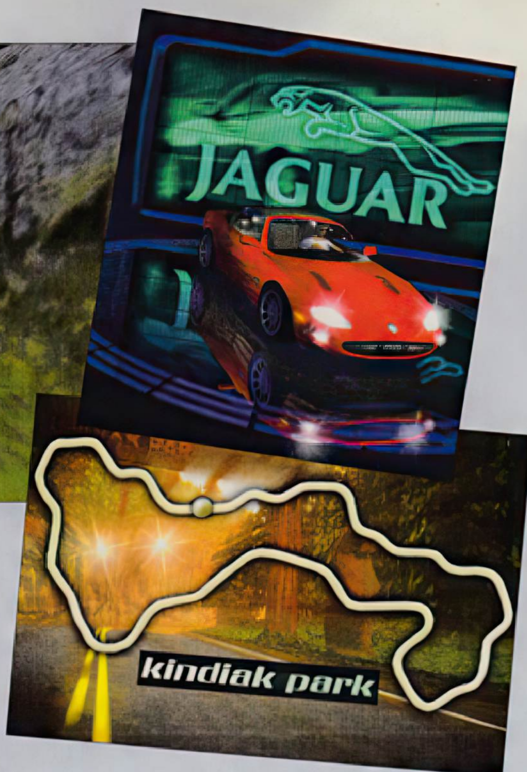
| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 5672 куб. см |
| Мощност: | 305 к.с. при 5200 об/мин |
| Тип предавка: | Manual / Automatic |
| Скоростна кутия: | 6 / 4-степенна |



**Chevrolet Corvette - клас АА**

| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 5672 куб. см |
| Мощност: | 345 к.с. при 5600 об/мин |
| Максимална скорост: | 175 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна / автоматична |
| Скоростна кутия: | 6 / 4-степенна |




кой от компютърните ви противници, можете ясно да видите как върти волана.

Най-приятно бях изненадан от това, че автомобилите вече могат и да се строшат след непрекъснатите сблъсъци. Авторите на играта сложиха край на неразрушимите возила, които си оставаха невредими и лъскави дори след челен удар със скорост над 200 км/ч. Разбира се, за тези, които биха страдали от вида на смачканото си Diablo, е предвидена възможността за изключване на тази опция. Друг е въпросът, че по този начин се разваля прекрасният нов геймплей.

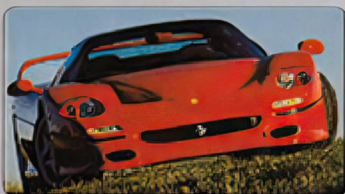
Пистите също са оформени много добре – авторите още в третата част премахнаха до голяма степен подредените като декори около трасето 2D-текстури, но в новия си продукт надминаха очакванията ми и създадоха невероятни пейзажи, които могат да бъдат еталон в това отношение.

В звука кой знае какви новости няма. Ако разполагате с прилична 3D-звукова карта, ще зарадвате слуха си с много реалистичния рев от двигателите на преминаващите автомобили, с грохота от мачкащите се при сблъсък ламарини. Всичко това, заедно със специфичния за всяка писта звуков фон, създава много приятна атмосфера, която подсилва в голяма степен усещането от играта.

Интерфейсът е подобен като в третата част и покрай въведените новости и различни варианти на игра, в началото може да ви се стори малко объркващ, но се свиква бързо, така че в крайна сметка отново ще усетите подредеността и интуитивността - типични за продуктите на Electronic Arts.

Геймплеят в Need For Speed IV – High Stakes има две страни – изцяло е запазено всичко от предишното издание, но са добавени много нови възможности. Класическият Need For Speed се състои от:

**Single Race**, където може да се състезавате с кола по избор срещу каквито желаете противници и на писта, която най-много ви допа-



| Ferrari F50 - клас AA | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 4700 куб. см |
| Мощност: | 513 к.с. при 8500 об/мин |
| Максимала скорост: | 202 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна |
| Скоростна кутия: | 6-степенна |



| Lamborghini Diablo SV - клас AA | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 5707 куб. см |
| Мощност: | 529 к.с. при 7100 об/мин |
| Максимала скорост: | 208 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна |
| Скоростна кутия: | 5-степенна |

да. Повечето геймъри използват тази възможност за малко неангажиращ екшън или за проверка на своите способности, а защо не и на за тестване на различните автомобили и писти. Това е една добра подготовка преди впускането в сериозните състезания.

**Knockout** се състои в това, че последният завършил отпада и така до последната писта, където двамата най-добри решават в пряк двубой спора за първото място.

**Tournament** е поредица от шест състезания по различни трасета. В зависимост от мястото, на което се класираме – получаваме и съответен брой точки. Печели събралият най-много точки в поредицата.

**Hot Pursuit** е дивашко преследване с пътната полиция и смело мога да го определя като най-зрелищната част от Need For Speed. Освен бясната гонитба NFS-катаджиите са ви приготвили и някои недотам приятни изненади. Към познатите пътни блокади и ленти с шипове е прибавен и нов похват, който трябва да вгорчи живота ви на водач на МПС, а именно нов вид препятствие – препречване на пътя с бетонни блокове. Като сложим и насрещното движение – картинката става от мрачна по-мрачна. Освен описания вече вариант на Hot Pursuit, авторите са приготвили още:

**Getaway**, където целта е максимално дълго да се измъкваме от преследващите ви полицейски коли или пък ако се състезавате като полицай, да успеете колкото може по-бързо да отстраните от пътя нарушителя.

**Timetrap**: ако играете като шофьор, трябва да направите определен брой обиколки за даден период от време, което пък значи, че ако искате да спечелите, не трябва да се оставяте в ръцете на полицията, защото знаете, че една глоба носи и доста загуба на време. Ако пък се вживеете в ролята на ченге, трябва да успеете да спрете двамата си противници, преди времето да е изтекло.

Напълно нова за Need For Speed е възможността да участвате в комерсиалното състезание, наречено Career. Това е една поредица от турнири с основна цел да натрупате достатъчно пари, които са необходими за ремонти, за ъпгрейд на автомобила или за закупуване на нов по-мощен и бърз. Ремонтите са неизбежни, тъй като освен смачкания и очукан външен вид, колата ви започва да се поврежда и на функционално ниво – намалява се мощността и бързината, отказват спирачките, става все по-трудно управляема. Купуването на разни добавки пък ще ви даде определено предимство пред конкурентите. Ъпгрейдът се осъществява на три етапа, като всеки струва определено количество пари. При първото ниво на преоборудване може да се сдобиете с най-различни екстри, които ще направят колата ви по-аеродинамична и по-лесно управляема. На второто ниво освен подобрената аеродинамика, ще бъде намалено и теглото на автомобила ви, откъдето следва по-бързо








**Porche 911 Turbo - клас AA**

| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 3600 куб.см |
| Мощност: | 408 к.с. при 5750 об/мин |
| Максимална скорост: | 180 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна |
| Скоростна кутия: | 6-степенна |



**Mercedes CLK-GTR - клас AAA**

| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 5987 |
| Мощност: | 600 к.с. при 7000 об/мин |
| Top Speed: | 200 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна |
| Скоростна кутия: | 6-степенна |



**Mercedes SLK 230**

| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 2295 куб.см |
| Мощност: | 193 к.с. при 5300 об/мин |
| Максимална скорост: | 143 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна/автоматична |
| Скоростна кутия: | 5/ 5-степенна |



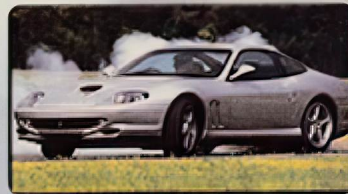
**BMW M5 - клас AA**

| | |
|---|---|
| **Кубатура на двигателя:** | 4941 куб. см |
| **Мощност:** | 400 к.с. при 6600 об/мин |
| **Максимала скорост:** | 155 мили/час |
| **Тип предавка:** | ръчна |
| **Скоростна кутия:** | 6-степенна |



**BMW Z3 2.8 - клас B**

| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 2793 куб.см |
| Мощност: | 189 к.с. при 5300 об/мин |
| Максимална скорост: | 128 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна / автоматична |
| Скоростна кутия: | 5 / 4-скоростна |



**Ferrari 550 Maranello - клас AA**

| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 5474 куб. см |
| Мощност: | 485 к.с. при 7000 об/мин |
| Максимална скорост: | 199 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна |
| Скоростна кутия: | 60-степенна |

ускоряване и постигане на по-високи максимални скорости, но и по-малка устойчивост на пътя. В третото ниво ниво може да се сдобиете с подобрен двигател и по-надеждни спирачки. Целият проблем при така наречения ъпгрейд на автомобила е, че след толкова промени няма да може да го познаете на пътя и ще трябва отново да свиквате с него. Тук изборът си е ваш – можете да не харчите пари за ъпгрейди, а да ги събирате и след като продадете старата кола да си купите нова.

Като стана въпрос за автомобилите, е редно да спомена, че на сайта на фирмата-производител можете да откриете и своеобразно допитване до геймърите от цял свят за най-предпочитана кола. Разбира се, тази класация е изградена върху играта за Play Station, която изпревари с появата си PC-версията, но така или иначе в двата варианта големи разлики няма така, че спокойно мога да предложа на вниманието ви заемащите първите 5 места във въпросната класация:

| | |
|---|---|
| 1. McLaren F1 | 28% |
| 2. Porsche 911 Turbo | 26% |
| 3. BMW M5 | 11% |
| 4. F 50 | 10% |
| 5. BMW Z3 | 7% |

Моята класация би изглеждала по-малко по-различен начин. На първо място бих поставил Mercedes GLK-GTR, на второ – Porsche 911 Turbo, на следващите три – Mercedes CLS 230, F50, BMW M5.

Пистите са седем на брой и са разположени в Европа и Северна Америка:

**Celtic Ruins** е първата писта, по която ще можете да се пуснете. Тя е и най-леката – без много завои и особени неравности по пътя. Това е и най-скоростното трасе в Need For Speed IV.

**Landstrasse** е втората писта в списъка, но по степен на трудност бих я поставил сред последните. Макар да е с прекрасни, широки пътища, тя е е изпълнена с множество завои, някои от които доста сложни за преодоляване.

**Route Adonf** е любимата ми писта, която грабва най-вече с разнообразието, което предлага. На нея може да изстискате всичко от вашия автомобил.

**Dolphin Cove** е с изключително живописен пейзаж, но пък е от трасетата, по които можете да забравите, че имате спирачка.

**Durham Road** е от най-тежките писти в Need For Speed IV. За да се преодолеят множеството коварни препятствия и уловки по пътя, е необходима максимална концентрация от страна на шофьора.

**Kindiak Park** – най-голямата атракция е туристическото влакче, на чийто път не бива да се изпречвате, ако искаме да имате някакъв шанс за спечелване на състезанието. Това е една добре балансирана писта – нито много лесна, нито прекалено трудна.

**Snowy Ridge** е пистата за професионалисти. Независимо от модела и класа на автомобила, който управлявате, ще ви се наложи да проявите истинско майсторство, за да се класирате достойно на това трасе.

Към тези писти могат да бъдат добавени и трите състезателни трасета, които не се отличават с нищо особено, а като бонуси или с помощта на Cheats могат да бъдат отворени и пистите от Need For Speed III.

Electronic Arts, както почти винаги досега, ни предлагат продукт, за който ще се говори дълго време. Прекрасната графика, оригиналните хрумвания, добре балансираният и многообразен геймплей правят от Need For Speed IV – High Stakes игра, която задължително трябва да присъства в колекцията на всеки уважаващ себе си геймър.

*Владо Георгиев*



**Jaguar XKR - клас B**

| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 3966 куб. см |
| Мощност: | 370 к.с. при 6150 об/мин |
| Максимална скорост: | 155 мили/час |
| Тип предавка: | автоматична |
| Скоростна кутия: | 5-степенна |



**Pontiac Firebird T/A - клас A**

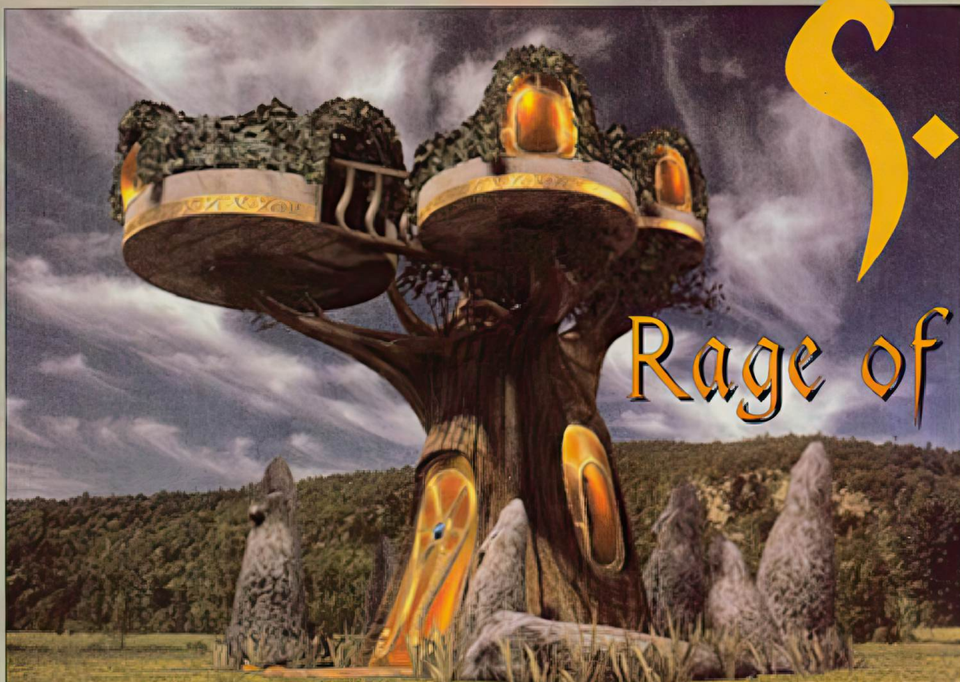
| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 5665 куб. см |
| Мощност: | 305 к.с. при 5200 об/мин |
| Тип предавка: | ръчна / автоматична |
| Скоростна кутия: | 6 / 4-степенна |

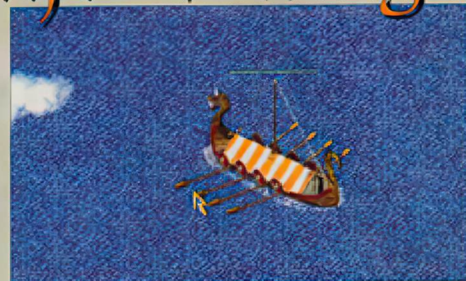


**McLaren F1 GTR - клас AAA**

| | |
|---|---|
| Кубатура на двигателя: | 5990 куб.см |
| Мощност: | 600 к.с. |
| Максимална скорост: | 197 мили/час |
| Тип предавка: | ръчна |
| Скоростна кутия: | 6-степенна |

# S.A.G.A
## Rage of the Vikings





Легендарната в миналото френска фирма Cryo Interactive напоследък като че ли не е издала нито един истински суперхит и разчита най-вече на старите си лаври. Не че новите им заглавия са пълна скръб; даже напротив – тези игри обикновено са над средното равнище, но им липсват стремежът за оригиналност и новаторските решения, които прославиха Cryo преди години. Така стоят нещата и в тяхната реалновремева стратегия SAGA: Rage of the vikings:

### добър замисъл, но несъвършена реализация

Този коментар май стана традиционен за произведенията на Cryo през последните няколко години...

Каква всъщност е тази SAGA? Не е колумбийски сапунен сериал или пък "кафе на зърна" :-). Играта представлява епична сага за живота, битките и легендите на викингите – тези могъщи северни войни, вселявали ужас в сърцата на "цивилизованите" европейци в продължение на три века (800 – 1100 г. - тази епоха и досега е известна като "ерата на викингите").

Освен човешки същества в SAGA участват още тролове, гиганти, елфи, джуджета и всевъзможни чудовища от викингските легенди и келтската митология. Тоест играта си е чисто фентъзи и не може да се похвали с кой знае какъв реализъм или историческа достоверност. Това съвсем не е недостатък – малко митологии са по-богати от Скандинавската и Келтската, а едно фентъзи на такава тематика може да бъде много по-интересно за играчите от някоя скучна историческа симулация.

Расите в SAGA са общо седем – викинги, южняци, тролове, елфи, джуджета, гиганти и кентаври. Тази цифра звучи наистина внушително, но води след себе си и доста затруднения. За баланс на силите въобще не може да се говори – спомнете си колко време беше необходимо на Blizzard, за да балансират своя StarCraft, където расите бяха всичко на всичко три. В SAGA, където цифрата е седем, това е абсолютно невъзможно.

### Всички раси са уникални, но и тотално неравностойни!

Гигантите и кентаврите изобщо не разполагат с магьосници и могат да строят всичко на всичко два различни вида сгради (склад и къща). За сметка на това те притежават най-силните бойци. Елфите пък разполагат с най-добрите стрелци, но сградите им се строят не от обикновено дърво, а с помощта на специални магически плодове (явно техните вярвания не им позволяват да унищожават природата). Представяте ли си какво затруднение е намирането на рядко срещаните магически плодове, които са жизнено важни за тази раса? Джуджетата пък са най-добрите работници, имат много компактни сгради и могат да добиват метал от планинските мини... но няма смисъл да продължавам с описанието на предимствата и недостатъците на всяка една от расите. Дадох тези примери с цел да илюстрирам тоталния дисбаланс, който сериозно накърнява удоволствието от мрежовата игра – човек никога не е сигурен дали е спечелил, защото е по-добър или просто защото е избрал по-силната раса. Още по-объркани стават нещата, когато се опитаме да развиваме и командваме няколко раси едновременно (защото играта предлага и такава възможност).

Сравнението със Starcraft, което направих по-горе, може би не е съвсем коректно, тъй като многобройните раси в SAGA не разполагат с достатъчно многообразие от различни бойни единици. Напри-

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 69 | 62 | 63 |

стратегия
в реално време

**производител**

Cryo Interactive Entertainment
www.cryo-interactive.com

**изисквания**

Pentium 166
32 MB RAM, 8xCD-ROM

мер викингите разполагат всичко на всичко с две бойни сухоземни единици и с два вида кораби – транспортен и боен. За разлика от останалите RTS, тук случайността играе доста голяма роля, тъй като шансът определя каква точно ще е следващата войска, която ще се появи. За да разберете какво точно имам предвид, трябва да ви опиша как точно става прирастът на населението в SAGA. Както е написано в Стария Завет:

## Плодете се и се множете!

На първо време ви е необходима къща и достатъчно количество храна (гладна мечка хоро не играе). Също както в Age of Empires, можете да добивате манджата от всевъзможни различни източници – лов, риболов, бране на диви плодове, земеделие, животновъдство. Досега не съм споменавал, че в SAGA има алтернативна смяна на сезоните – редуване на зимен и летен климат. През зимата храна се добива значително по-трудно (забравете за горските плодове и земеделието) и обикновено прирастът на населението е по-нисък. След като сте осигурили достатъчно кльопачка трябва само да вкарате мъж и жена в къщурката и да оставите всичко в ръцете на Природата. След няколко минути ще разполагате с чисто нов викинг (или съответната друга раса) от мъжки или женски пол. Ако се случи мъжко чедо, то задължително е "Воин" – универсален боец с меч и лък, който освен всичко може да извършва всевъзможни строителни и селскостопански дейности (нещо като peasant+archer+footman – плащате едно, получавате три!). Ако пък се случи жена, тя ще бъде или обикновена севернячка, която може да се занимава с работа и риболов, или валкирия. Последното не е шишкава оперна певица, а войнствена амазонка, която покъсно може да придобие и магически умения, но не може да извършва каквато и да е полезна работа (освен ловуване). При останалите 6 раси нещата са почти аналогични, само дето съответните units се различават. Любопитно е, че вашите повереници се размножават като бели зайци и само за един сезон една двойка може да ви "произведе" цяла чета новобранци, стига да разполага с достатъчно храна.

Друг интересен момент е, когато петте хуманоидни раси (викинги, южняци, тролове, елфи, джуджета) започнат да се възпроизвеж-

























дат помежду си! Например си купувате женска тролка (от най-близкия пазар за роби, т.е. от вашия warehouse) и я слагате в една къща с мъжко джудженце. Резултатът не е зелена Снежанка или друга генетична гавра, а ново джудже или трол, като шансът е 50:50. Колкото и абсурдно да изглежда това, така можете да комбинирате по двойки всичките 5 раси и да стане голям миш-маш (т.е. да играете с пет раси едновременно и да получавате нови попълнения от всяка). Расите на гигантите и кентаврите физически не могат да участват в кръвосмесителните оргии. За съжаление авторите не са предвидили възможност за създаване на хибриди, а би било много забавно да видим валкирия-джудже или пък елфотрол...

Вече споменах за вашия склад (warehouse), където можете да купувате и продавате ресурси или пък същества. Той е безценен, когато сте закъсали за някой ресурс (като метал или магически плодове) или искате да си купите същества от друга раса, които да размножавате успоредно с вашите. Разбира се, цените най-често никак не са изгодни за вас... В специални сгради-работилници (workshops) се правят ъпгрейдите на вашите оръжия и инструменти, като за това най-често са необходими метал и дърво. В оборите (stables) можете да отглеждате крави, които след това да продавате или да колите за месо (интересно е, че за размножаване на кравите ви е необходима само една крава и сено... кой изпълнява ролята на бика трябва сами да се досетите). Колкото до магията – за нея са необходими специални сгради – храмове и долмени, които се строят от вашите валкирии (или аналогичните им монаси и runemasters при другите раси). Всяка раса се е специализирала в определен вид магия – Гора, Земя, Огън, Въздух. Изключение правят само Гигантите и Кентаврите, които не използват магия, и Южняците, които са християни и владеят антимагията, т.е. техните свещеници контрират магиите на другите раси. Като цяло магиите са много и разнообразни, но изискват твърде много ресурси и често не е изгодно да ги развивате.

Всички бойни единици разполагат със стрелкова и близка атака, но малкият им брой (около 2 за раса) прави ужасно лошо впечатление. Cryo би трябвало да понапрегнат въображението си и да измислят и нарисуват поне конници и обсадни машини, тъй като така играта изглежда наистина недовършена, а битките – постни. Съвсем същите са нещата и по море –

## строите един боен и един транспортен кораб

Авторите разтръбиха за променящия се според сезоните вятър, но поне аз не видях голяма разлика в скоростта на кораб, движещ се по вятъра с опънати платна и такъв, който използва греблата си в обратна посока.

Поне на пръв поглед в SAGA няма подготвена кампания – просто осем обучаващи сценария, двадесетина карти за самостоятелна игра и още толкова – за мрежова. Чак след като погледнах в readme-файла (тъй като проклетата котка пак ми беше изяла ръководството :-) разбрах, че тези сценарии трябвало да се играят в определен ред, започвайки от Lindis и завършвайки с Valkyrie. Въпреки това няма никаква връзка между повечето от тях, така че не се надявайте на нещо като история или сюжет.

Графиката в самата игра е на нивото на тази от първия Age of Empires. Много добро впечатление правят интродукцията и останалите анимации. Звуковите ефекти са най-често неразбираеми, а музиката е приятна и не се натрапва.

SAGA е реалновремева стратегия, която може да направи известно впечатление, но няма да се пребори със задаващите се хитове Tiberian Sun и Total Annihilation: Kingdoms. Ако имаше повече бойни единици, по-свързана история или поне увлекателен и справедлив multiplayer, положението би било различно, но сега никой няма да се вманиачи по нея. Програмистите и дизайнерите на Cryo определено не заслужават да отидат във Валхала (викингския рай, където се яде месо и се пие медовина без задръжки), щом пускат такава полузавършена игра. Жалко за опропастената идея, която при малко повече старание можеше да се превърне в нещо много по-добро.

*Боян Спасов*

# ПОСЕТЕТЕ МАГАЗИНИТЕ НА PC MANIA!




Официално откриване:
1 Юли, ул. Шишман 31




**НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ...**




**КОМПЮТРИ, МУЛТИМЕДИЯ...**




**СПИСАНИЯ, ВЕСТНИЦИ...**




KALI

**САМО ПРИ НАС!**

Най-новите чуждестранни и български списания и вестници - абонамент, специални поръчки. Безплатно включване в Кали сървъра на PC Mania за всеки клиент.

**АДРЕСИ: ул. Цар Шишман 31, площад Славейков 9**








# Rage of Mages II
## Necromancer



След като миналата година руската компания Nival успя да продаде играта си Rage of Mages на Monolith и то за прилична сума в зелени пари, беше нормално да се очаква, че тя ще побърза да издаде и продължение. И действително, само за 7-8 месеца бе готова новата Rage of Mages II: Necromancer. В началото американците бяха резервирани, но явно продажбите са били достатъчни, така че се престрашиха и закупиха и тази втора част. (Между другото цената на дребно на оригиналната игра в Русия е само 14 долара – съвсем поносимо, дори в сравнение с цените на пиратските дискове.)

Бързото създаване на Rage of Mages II очевидно е за сметка на новостите – те са ограничени само в сюжета и броя на мисиите плюс, разбира се, новите противници – 3-4 типа undeads. Не е пипнато абсолютно нищо за поправяне на най-големия недъг на оригинала – отвратителният AI, по който противникът ръководи собствените ви персонажи. Наистина, добавена е някоя и друга опция, но това не променя досадния факт, че в битка ще се наложи да управлявате почти непрекъснато всеки от вашите units – което става почти невъзможно, ако имате повече от трима човека в групата!

Историята отново започва на острова Uimoir, точно 100 години след като успяхме да възстановите силата на Великия Маг Skrakan и да върнете демоните там, откъдето прекалено самоувереният магьосник ги бе извикал. Сега отново Skrakan има нужда от помощ – но този път е за съседния остров Yases, където престарелият Велик Маг Yokke е починал и мястото му е заето от младия и неопитен негов ученик Urd. По ясни само на него признаци Skrakan е установил, че Urd се опитва да повтори неговите нескопосани опити отпреди 100 години, довели до катастрофални резултати. Нещата се усложняват и от това, че формално кралствата от двата острова все още се намират във война – нещо, което е станало безсмислено след разпадането на земята на острови. По тази досадна причина обаче Skrakan не може да ви снабди с някакви специални оръжия, брони и магии – необходимо е да не привличате внимание и да не се отличавате от обикновените местни войни или магове. Естест-

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 83 | 61 | 66 |

RTS / RPG

производител

Nival Entertainment / Monolith
www.lith.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM и DirectX 6.1





вено приемате с радост (ако знаехте само колко труд ви чака, едва ли щяхте да сте толкова радостен) и телепортационната магия ви отнася на територията на Yases, недалеко от столицата Kaarg.

Първата ви мисия на новата земя е да се доберете до града – но дръжте си ушите и очите широко отворени, тъй като няма да успеете да стигнете далеко, ако не се обзаведете с добри оръжия и магически предмети и не повишите сериозно показателите на героя си. В играта има общо 43 мисии и голяма част от тях не са във връзка с главния quest, но внимавайте да не ги прескочите – всъщност майсторството е така да подбираме епизодите, че да успеете да ги превъртите всичките до един! Освен това доста бързо ще се сдобиете и с другарчета, но не забравяйте, че има разлика между персонажите, които се присъединяват към вас за постоянно, и тези, които можете да наемете за само за някоя мисия (наемането обикновено се извършва в кръчмата, където воините и магьосниците имат навика да прекарват времето, упражнявайки се в изпразване на бурета с местно вино). Постоянните ви спътници са равни "по статут" с вас – тяхната смърт означава и край на играта, докато смъртта на наемниците само ви лишава от техните услуги за в бъдеще! Често пъти ще можете да изпълните поставените ви задачи, като откриете някакъв потарикатски начин – но пък ще се лишите от доста experience points, пари и евентуалното намиране на скъпоценни магически предмети, нови quests и дори нови мисии, така че винаги опитвайте да прочистите картата до край. Освен това не пропускайте редовно да проверявате в менюто на играта графата "quest objectives" – ще се изненадате колко голяма помощ може да получите оттам. И освен това ъпгрейдвайте, ъпгрейдвайте и пак ъпгрейдвайте – нямате никаква полза, ако завършите играта с няколко милиона жълтици в раницата си – няма как да си ги донесете в България! В shop-овете ще намерите куп съблазнителни предмети за пазаруване и имайте предвид, че играта е значително по-трудна от предната част – сега вече някъде още по средата ще започнете да срещате такива противници, с които преди се сблъсквахте едва в последните 2-3 мисии!

Едно подсказване – Великият Маг на Yases едновременно с това е и глава на местната Necromancer Guild. От незапомнени времена на гилдията са дадени големи права и власт, но короната на краля е направена от специален материал, който обезсилва магията на некромансерите и е гаранция, че той няма да изпадне под тяхното влияние! Но съвсем скоро вашите герои ще държат в ръцете си съвсем автентично парче от разчупената кралска корона...

Феновете на първата Rage of Mages, със сигурност ще харесат и това не особено оригинално продължение. А ако сега за пръв път чувате за тази интересна компилация между Warcraft и role-playng game, ви препоръчвам да я изпробвате!

*Ник Мортимър*





### Чийтове

Натиснете Enter, след което наберете:
**##Coward** включва чийт-режима
**#pickup all!** **#show map** **#hide map**
**#victory** **#kill cheaters** **#killall**
**#modify self +god** **#modify army +god** (също и **+spell** **+spells** **+knowledge**
**#create** n **gold** дава n злато **#summon** (hero) **#event** x

# STAR WARS EPISODE I RACER

Екшън рали по Star Wars?!? Признавам си най-честно, че това продължава да ми звучи малко налудничаво, но какво да се прави! Доживяхме да видим и това :-) Само дни след старта на новия епизод от космическата сага LucasArts пуснаха и първите две игри по филма. И докато The Phantom Menace е напълно в духа на предишните Star Wars игри (виж статията за нея) то Racer напълно скъсва с всички досегашни традиции на LucasArts. Това заглавие си е чистокръвно екшън рали и има само съвсем повърхностни допирни точки с филмите. Оттук следва и първото сериозно достойнство на Racer:

**Играта няма да ви развали удоволствието от гледането на филма!**

Като се има предвид, че българската премиера на The Phantom Menace е чак през септември, а повечето фенове не искат предварително да знаят неговия сюжет, е логично да се очаква, че и игрите по новия Star Wars са сериозно предизвикателство към геймърите, които хем искат да пробват новите творения на LucasArts, хем държат да си гледат Episode 1 без вече да са научили с пълни подробности какво точно ще стане във всяка сцена. От тази гледна точка Racer е направо перфектно направен. В играта ще видите доста неща от филма, ще чуете огромна част от фантастичната музика на Джон Уилямс, но няма да разберете абсолютно нищо за неговото съдържание. Най-общо казано Racer пресъздава една от сцените на The Phantom Menace, в която Анакин Скайуокър (за живеещите в пълна изолация от външния свят ще кажа, че това е бъдещият Дарт Вейдър :-) участва в състезание със спийдери. Програмистите на Джордж Лукас са доразработили този мотив и са го превърнали в трансгалактическа надпревара, която се провежда на общо 20 писти на 8 различни планети, всичките взети от досегашните Star Wars филми. Целта е да се излъчи галактически шампион, а спонсорите на лигата са осигурили сериозен награден фонд за смелчаците, които са готови да скочат в бързите и чупливи спийдери, за да се борят за слава и богатство. Първата писта е в пустинята на Tatooine, след това следват надпревари в Ando Prime, Aquilaris, Malastere и още няколко други екзотични местности. Самите състезатели също са герои от космическата сага на Лукас. Разбира се, можете да се вживеете в ролята на Анакин Скайуокър, но няма никакъв проблем да поемете контрола над спийдера и на някое от странните извънземни същества, които се опитват да оспорят лидерството на младия джедай. Както може да се очаква, специалните джедайски сили не играят никаква роля в Racer, така че на практика няма значение кой точно пилот ще изберете. Много по-важно е преди състезанието да погледнете внимателно параметрите на спийдера си. В зависимост от терена на съответната планета




| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 81 | 82 | 71 |

екшън рали

**производител**

Lucas Arts
www.lucasarts.com

**изисквания**

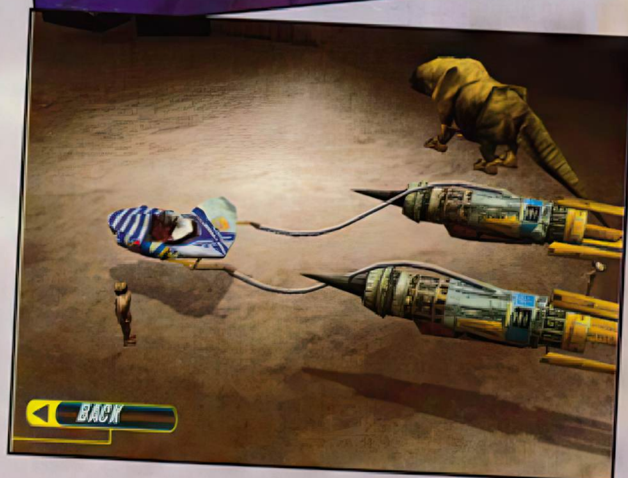
Pentium 200
32 MB RAM 3D Video

различните модели имат сериозни предимства и недостатъци, които могат да решат състезанието. Има общо 10 модела спийдери, различаващи се съществено в показателите максимална скорост, ускорение, повратливост и издръжливост на удари. Естествено след първите успехи в състезанията така или иначе ще можете да инвестирате спечеления награден фонд в най-различни ъпгрейди и така съвсем скоро ще се сдобиете с универсална машина, която е трепач по всички линии :-)) И преди да свършите тая работа обаче ще забележите, че абсолютно всички возила дори в найбазовия си вид развиват невероятни скорости. Повечето модели могат да достигнат без проблем 500 до 600 мили в час и направо ви дават усещането, че играете










### Космически Need for Speed

Тук искам специално да отбележа, че чувството за скорост в Racer е просто невероятно. Досега не бях срещал екшън рали, което да пресъздава по такъв автентичен начин динамиката и тръпката на високите скорости. За това освен адски добре изпипаната графична система допринася в голяма степен и сполучливият дизайн на пистите. Те са страшно разнообразни (всяка планета си има свой собствен уникален облик) и включват внезапно изникващи скали, тесни каньони, осеяни по трасето огромни скали, малки мостчета, метанови езерца, ледници и десетки други чудесии.

Всичко това звучи страхотно и сега сигурно се питате защо, по дяволите, тогава оценката на Racer не е по-висока. Истината е, че LucasArts са допуснали и една фатална грешка, която в голяма степен разваля удоволствието от играта:-(. Чисто и просто

### победата се постига прекалено лесно!

Още при първото пускане успях от раз да спечеля първите седем състезания и чак тогава започнах да срещам някаква по-сериозна съпротива от компютърните опоненти. В началото реших, че зашеметяващите ми успехи ми се дължат на някакви специални особености на героя Анакин Скайуокър, но стартовете с други пилоти дадоха абсолютно същия резултат - безпроблемни победи с огромна преднина пред конкуренцията! При това тактиката е направо елементарна. Веднага след старта натискаме afterburner-а (за разлика от други подобни игри в Racer той работи неограничено) и буквално за половин обиколка ще откъснете останалите на безнадеждно разстояние. След това единствената ви по-сериозна грижа остава да стигнете невредими до финала. В интерес на истината именно това е и най-големият проблем на част от пистите, но с малко повече внимание и избягване на прекалено рисковани маневри няма да изпитате особени затруднения с оцеляването. Самите катастрофи не водят до "Game Over", а само отнемат ценни секунди. Както вече споменах, от тях ще имате предостатъчно и можете без проблем да си позволите 1-2 блъскания на състезание без да рискувате челната позиция. Всичко това прави играта идеална за начинаещи геймъри, но опитните Need for Speed ветерани ще се почувстват леко измамени, защото само за 1-2 дена вече ще са спечелили всички награди в single player кампанията. Радостното в случая е, че е помислено и за времето след спечелването на лигата, което, както разбрахте, става доста бързо. Магическата думичка, която спасява играта от провал, се нарича "мрежова игра".

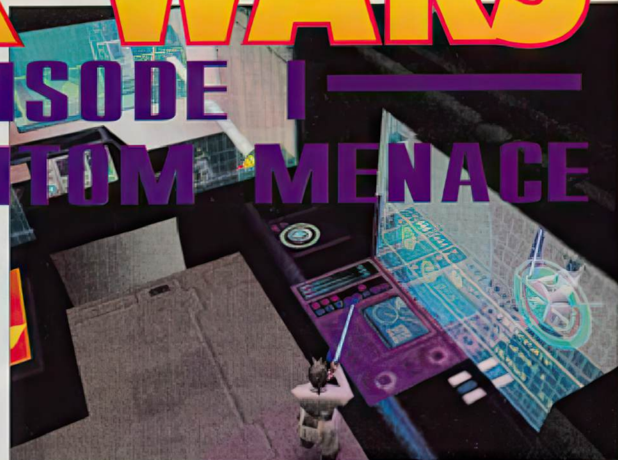
### Racer предлага изключителен multiplayer

и със сигурност ще стане един от хитовете по геймклубовете. Творбата на LucasArts притежава всичко необходимо, за да спечели сърцата на любителите на мрежовите игри: добре изпипани писти, напълно равностойни возила, достатъчен брой различни надпревари. Като добавите и обстоятелството, че играта все пак е на тема Star Wars нещата започват да изглеждат повече от добре. Остава само съжалението от не особено сполучливия single player, защото иначе Star Wars: Episode 1 Racer щеше без никакви проблеми да стане абсолютният лидер сред екшън ралитата за доста време напред!

*Никола Дърпатов*



# STAR WARS
## EPISODE I
## THE PHANTOM MENACE

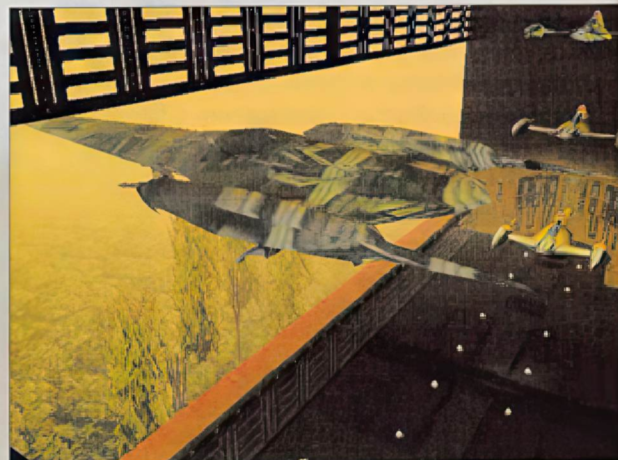


Защо точно аз? Не можеше ли някой друг от колегите ми да се занимава с това чудо? С какво съм заслужил да тествам The Phantom Menace?... Момент! Май се поувлякох и се вживях в ролята на адаша Икономов, който само преди месец се окайваше почти по същия начин за Beatdown. Горчивата истина е, че положението със Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace е подобно с малката разлика, че причините за всеобщото нежелание на колегите да пишат за тази игра са съвсем други :-)

Още в самото начало искам да предупредя всички геймъри, които се изкушават да си купят това заглавие:

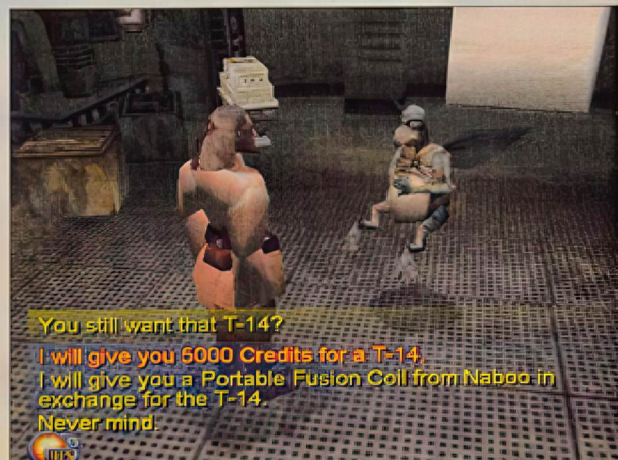
### Не пускайте играта преди да сте гледали филма!

За това има обективни причини: първо, The Phantom Menace следва стриктно сюжетната линия на едноименния филм. Това означава, че рискувате сериозно да си развалите удоволствието от новата творба на Джордж Лукас, ако изиграете играта преди да сте гледали филма, защото ще знаете с големи подробности какво предстои да се случи на големия екран! Второ, за да играете успешно The Phantom Menace, е желателно да сте гледали филма преди това. Иначе ще срещнете доста места, където дълго ще се чудите какво точно се иска от вас. Просто програмистите са заложили презумцията, че всички геймъри ще изгледат Episode 1 по кината и играта само трябва да послужи за повторно преживяване на най-ключовите приключения на Куай Гон-Джин и Оби-Уан.



Както вече споменах, ще поемете ролята на младия джедай Оби-Уан Кеноби, който заедно със своя учител Куай Гон-Джин се опитва да постигне мирно решение на спора между Търговската федерация и кралицата на планетата Небу. Вашето участие започва на борда на флагманския кораб на Търговската федерация, където ще се опитате да водите преговори с лидерите на могъщата организация, които са наложили търговска и военна блокада на Небу и очевидно се готвят за сухопътна инвазия. За нещастие преговорите се оказват доста кратки и безрезултатни и съвсем скоро ще трябва да посегнете към по-ефективни методи от типа на лазерния меч, за да принудите алчните търговци и техните тъмни покровители да се съобразят с вашата несъкрушима воля за мир... Сега, ако съм гаден, ще ви разкажа и цялото съдържание на играта и съответно на филма :-))... Честно казано, изкушението е голямо, но






| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 75 | 85 | 74 |

екшън-приключение по "Невидимата заплаха"

производител

Lucas Arts
www.lucasarts.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 3D Video

рискът да бъда линчуван от тези, които все още не са гледали филма, е прекалено голям.

Иначе авторите на играта са заложили на изпитана рецепта, която със сигурност ще се хареса на повечето фенове:

### The Phantom Menace е игра в стил Tomb Raider

Предполагам, че всички вече се досещате какво ще видите на екрана. За малкото незапознати с хитовата поредица на Eidos ще отбележа, че става въпрос за триизмерен action adventure. Както и в Tomb Raider, е използвана перспектива зад главата на героя, така че винаги ще можете да гледате в едър план Оби-Уан. Основните нововъведения са, че ще разполагате и с могъщ помощник в лицето на Куай Гон-Джин, който често ще върши по-голямата част от мръсната работа по прочистването на нивата от най-разнообразните гадини, опитващи се да предотвратят вашата миротворческа мисия. Противниците, разбира се, са заети изцяло от филма и няма да се сблъскате с абсолютно нито един злодей, който не се среща и на големия екран. Друга новост е възможността да си говорите с най-различни персонажи. Тези контакти понякога са много важни за развоя на събитията на екрана, така че е добре да не пропускате нито една възможност да си полафите с някой робот или приятелски настроено извънземно :-) Самите разговори се провеждат по познатата система multiple choice, но поне във видяното от мен не забелязах да има някакво особено значение какво точно казвате. Така или иначе ще ви се наложи да употребите всички предвидени реплики и съответно да получите всички необходими отговори на вашите въпроси. По този начин LucasArts са избегнали възможността да попаднете в задънена улица, защото не сте избрали правилния начин на поведение спрямо вашия събеседник, но за сметка на това самите разговори са сведени до филмчета с лек интерактивен елемент. А специално тук играта би могла да предложи богати възможности за нещо невиждано до този момент в жанра. Само си представете как биха изглеждали нещата, ако в зависимост от вашето поведение имаше възможност да решите проблемите по съвсем различни пътища. За съжаление за такива екстри вероятно не е имало време, а и Джордж Лукас може би не е дал разрешение за големи промени в сценария на играта, която трябва да пресъздаде максимално автентично атмосферата на филма.

Иначе The Phantom Menace определено е изпипана игра. Графиката е доста добра, екшънът е бърз и не прекалено труден, има дребни загадки, които ще ви помогнат малко да си раздвижите и сивите мозъчни клетки, а звукът е просто феноменален. С подходяща звукова карта и озвучителна система ще се почувствате направо като в елитен киносалон още повече че музиката и ефектите са заети директно от филма. По време на теста се сблъсках само с два дребни недостатъка: позицията на камерата не винаги е най-удачната и понякога лесно може да загубите ориентация (което донякъде се оправя с чийт). В това отношение вече сме виждали доста по-добри решения като Heretic 2. Другата слабост е линейното действие, което очевидно е направено умишлено и вероятно следващите игри на тема Star Wars няма да се подчиняват толкова строго на ограниченията, наложени от сюжета на Episode 1!

Най-накрая искам да ви дам и няколко чийта, които определено помагат по време на джедайската ви мисия. За да ги активирате, натиснете "backspace" по време на игра. На екрана ще се появи поле. В него въведете кодовете:

*from above* – премества камерата над главата на Оби-Уан
*naughty naughty* – премества камерата зад главата на Оби-Уан
*iamqueen* – превръща ви в кралица Амидала
*iampanaka* – превръща ви в Панака
*iamquigon* – превръща ви в Куй-Гон
*iamobi* – връща ви обратно към Оби-Уан след предишните чийтове :-)
*kill me now* – самоубийство – едва ли ще искаме да го пробваме, но все пак
*perfection* – играта поема стрелбата вместо вас
*slowmo* – всичко се забавя страшно
*beyond cinema* – включва екрана в специален "кино" режим
*give me life* – връща ви пълен живот

*Никола Дърпатов*







# RECOIL

Имаше някога време, когато можеше просто да инсталираш дадено заглавие, да захвърлиш ръководството към него и да започнеш същинската игра. За щастие, през последните месеци можем да се освободим от тази носталгия и да станем свидетели на възкръсването на някои забравени жанрове и добре балансирания геймплей. Пример за това е продуктът на Zipper Interactive – Recoil. Когато дузина бивши създатели на професионални военни симулатори решат да опитат късмета си в лудия свят на игрите, резултатът е удар в десятката още от първия изстрел. Е, историята не е плод на богато въображение, но за сметка на това е в унисон с традициите в жанра:

В близкото бъдеще, Mega Corp контролира всичко... Нейните компютри, ръководени от изкуствения си интелект, автоматизират цялата технология и създават роботизирани машини, способни да задоволяват производствените нужди на корпорацията-гигант. От този момент човешкият фактор няма никаква стойност. Уплашени от неетичната политика на компанията, работниците се опитват да пренастроят модулите на машините, но резултатът е потресаващ – хората вече представляват заплаха. Човечеството е пред пълно унищожение, а бездушните създания заемат всички негови предишни функции. Малка група от оцелели програмисти успява да се сдобие с прототип на танк, който е единствената и последна надежда за спасяването на света от "обезумялата" Mega Corp.

Какво все пак представлява Recoil? Това е чудесен екшън, в който се изявявате като най-подходящия бунтовник, способен да управлява 20-тонен танк. Думата "танк" обаче не е съвсем точна за това, с което ще си имате работа. В процеса на игра ще имате възможност да правите значителни модификации, превръщащи танка в амфибия или подводница. Можете да наблюдавате и контролирате танка по два начина – ако изберете изгледа от кабината /1st person/, няма да се наложи непрекъснато да настройвате камерата. Този вариант е удобен за първите мисии, но за да бъдат маневрите по-прецизни ще трябва да се спреете на погледа /3rd person/ извън машината.

Действието се развива в прекрасно оформен свят, където всички модерни ефекти на 3D-ускорителите са налице, създавайки страхотна атмосфера. Това с пълна сила важи за експлозиите и следите, оставяни от ексцентричните оръжия, с които е екипиран вашият Battle Force Tank (BFT). Може да прозвучи невероятно, но Recoil изглежда прилично и на software renderer, стига да го пуснете на висока разделителност от порядъка на 640x480. Нивата са доста разнообразни. Започвате на полупустинен остров, ще мерите сили с противниците си в подножието на активен вулкан, високо в заснежена планина или дълбоко под водната повърхност. Общият брой на кампаниите е шест, като всяка се състои от средно пет мисии.

Едно от иначе малкото разочарования в тази игра идва от звуковите ефекти. Много често се случва да бъдат заглушени от музиката. На няколко пъти ми се налага-

| графика | звук | оценка |
| --- | --- | --- |
| 85 | 70 | 80 |

3D-action

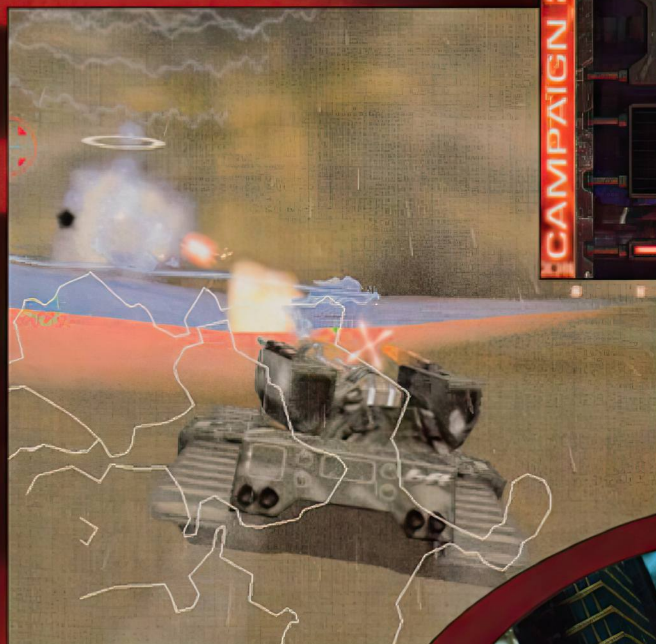
производител

Westwood/Zipper Interactive
www.recoil.westwood.com

изисквания

Pentium 166
16 MB RAM, DirectX













ще да правя пренастройки в Options менюто, но след време звуците отново почти изчезваха. Като цяло те са доста добри, танкът бръмчи различно в зависимост от модификацията, а оръжията звучат убедително. Ако има нещо наистина дразнещо, това определено са инструкциите, които получавате от шефовете си за настоящата мисия. В случай че по някакво стечение на обстоятелствата разберете за какво става дума, непременно ще си зададете въпроса: От що за кретени получавам заповеди? Актьорите се престарават с интонацията, а и връзката с тях като че ли се осъществява посредством родните телефонни линни.

Не по-малко неразбираем е алтернативният текст. Написан е с такъв дребен и нечетлив шрифт, че е необходим дългогодишен опит на начален учител, за да бъде лесно асимилиран.

Дотук с критиката, ред е на добрите думи за геймплея. Recoil е много бърза и забавна игра, а поведението на вражеските единици може да изненада всеки със своя AI. Обикновено заглавията от този тип използват тактиката да ви затрупват с противници наведнъж. Не че това не се случва и при Recoil, но програмистите са се потрудили да избегнат мелетата максимално, като сега повечето опоненти дебнат от засада. Други ще се крият зад обекти, когато получат известни поражения, а трети просто ще се движат непрекъснато, което ги превръща в по-трудни мишени. Не ме разбирайте погрешно, няма нищо свръхинтелигентно в стратегията на противниците, но определено е подобра от тази в повечето shooter-и.

Най-интересното в Recoil е богатият арсенал от футуристични оръжия. Започвате с нещо като енергийно пушкало, което съвсем скоро можете да ъпгрейдвате в страховитото плазмено кълбо. Стандартните ракети са добър избор за наземни вражески машини и постройки, а самонасочващите се дават задоволителни резултати и при стрелбата по хеликоптери. Лазерите са два вида и са далеч поефективни дори от портативната атомна бомба, която за съжаление не е чудото, което си представях. Общият брой на оръжията е 18, твърде много, за да бъдат описвани поотделно тук.

Управлението е семпло и са необходими не повече от десетина минути, за да свикнете с него. С клавиатурата се извършват основните маневри на танка, но и използването на джойстик за тази цел е възможно. Мишката придвижва оръжейната система на BFT напълно независимо от ходовата му част. Може да имате незначителни проблеми, когато управлявате подводницата, тъй като тогава посоките за придвижване стават шест, вместо нормалните четири.

Обобщено, проблемите с Recoil са съвсем минимални и бързо се свиква с тях. Единствено краткостта на играта може да е причина за по-сериозно разочарование. За сметка на това съм убеден, че никак няма да ви е лесно да минете макар и малкото на брой нива, тъй като сложността им рязко се увеличава с всяко следващо.

Ако сте любител на интензивни и ефектни игри, Recoil ще ви донесе приятни мигове поне за една седмица. Освен това не са много новите заглавия, които могат да вървят повече от прилично на поостарели компютри и то без 3D-карта. При положение, че от дълго време търсите нещо различно и достатъчно качествено, с чиста съвест мога да ви препоръчам този невероятен дебютен продукт на Zipper Interactive, разпространяван от Electronic Arts.

*Иван Георгиев*

# F-22 LIGHTNING 3



Симулаторите на NovaLogic винаги са били най-известни с едно нещо – че са адски лесни за усвояване. В това отношение третото издание на F-22 Lightning определено не прави изключение. Ако сте прохождащ почитател на авиационния жанр, тази игра при всички положения ще бъде едно добро начало, преди да се посегнете към ултрареалистичните заглавия от типа на Falcon 4.0. Ако трябва с три думи да характеризирам тази игра - тя е красива, динамична и неагажираща. В случай че сте закоравял ветеран в компютърните авиосимулации, който търси максимална близост до истинските бойни условия, по-добре да не се захващате с F-22 Lightning 3. Просто играта ще ви се стори твърде лесна и нереалистична. Аз обаче не съм чак такъв фанатик на тема реализъм и смятам, че симулаторът си е много готин. Който иска да се прави на боен ас, да си ходи в пилотското училище в Долна Митрополия. Е, вероятно няма да се качи на F-22, но може да покара някоя витлова бракма, в случай че се намери малко керосин за нея :-)

В F-22 ще можете да се запознаете отблизо с най-модерния изтребител, създаван в което и да е авиоконструкторско бюро в света. Както сигурно отдавна сте се досетили, става дума за свръхзвуковия самолет F-22, построен от американския военен концерн Локхийд Мартин по невидимата технология "стелт". Доста странен е фактът, че един изтребител, който ще бъде приет на въоръжение едва след шест години и съществува само като прототип, е централен "герой" в толкова много компютърни симулации. Може би само ветеранът на американските ВВС – легендарният изтребител F-16 – е получавал повече внимание от производителите на игри. Нека не забравяме все пак, че F-22 е нещо революционно ново, което всеки фен на авиосимулациите би искал да опита.

Така че

### добре дошли на борда

на първия изтребител, който е невидим за вражеските радари и може да развива свръхзвукова скорост, без да използва своята супертяга, популярна повече като afterburner. За разлика от щурмовия самолет F-117 Nighthawk и бомбардировача B-2 Spirit, новият F-22 не






| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 93 | 84 | 77 |

симулатор на F-22 Lighting

производител

NovaLogic
www.novalogic.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1





е напълно неуловим за локаторите на врага. Просто радарите на противовъздушната отбрана и на противниковите изтребители прихващат вашия самолет по-трудно и на по-къса дистанция. В повечето случаи обаче те разбират за вашето присъствие, едва когато ги поздравите с ракетен салют. Този факт още веднъж трябва да ви наведе на мисълта, че играта съдържа повече аркадно пукане, отколкото елементи на симулатор. Най-често вашите врагове се оказват безпомощни мишени, които стават на пух и прах много преди да сте ги видели отблизо. Но какво да се прави, такива са правилата на съвременния въздушен бой. Изглежда времето на виртуозните лупинги и авиационни маневри безвъзвратно потъва в миналото.

За да можете да вкусите напълно от аркадния стил на игра, в F-22 са въведени няколко варианта за зареждане на самолета с оръжия – стандартен, вътрешен, външен и мегатовар. Последната комбинация позволява да натоварите на борда си арсенал, на който и ракетен крайцер би могъл да завиди. Става дума за нещо от сорта на 30-ина самонасочващи се ракети въздух-въздух или петнайсетина въздух-земя. Вероятно можете да си представите за какво поголовно пукане става дума. Ако обаче предпочетете "вътрешния" вариант на зареждане с оръжия, ще бъдете много по-незабележим...

Най-хубавото нещо в цялата игра обаче е

### възможността да хвърляте термоядрени бомби

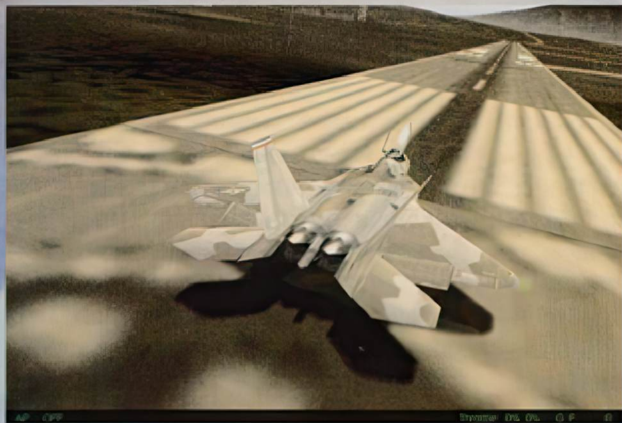
F-22 Lightning 3 ще ви позволи да изпитате садистичното задоволство, което може би са чувствали пилотите, бомбардирали Хирошима и Нагасаки през Втората световна война. Всъщност симулаторът на NovaLogic не е първият, който позволява атомни бомбардировки, но определено е ги е направил най-ефектно. Ще можете да се полюбувате как 10-килотонният тактически термоядрен заряд разцъфтява в гигантска огненочервена гъба и изгаря всичко на територия от 20 квадратни мили. А ако съзерцавате това страховито зрелище от твърде близо, можете да се окажете изпечен като неделно барбекю в собствената си пилотска кабина... Иначе арсеналът на вашия F-22 е стандартен – противовъздушни AMRAAM и Sidewinder, антирадарни AGM-88 HARM, известни също като ракети "въздух-покрив" от Горнобански тип, неуправляеми и самонасочващи се бомби с конвенционален заряд и т.н.

Играта ще ви изпрати да воювате по целия свят. Първо в Индонезия, после идва ред на Чад и Судан, Колския полуостров, Алжир, Филипините, Йордания и Сирия. На края на всяка отделна кампания си устройвате по един малък термоядрен Апокалипсис. Основните ви врагове ще са добре познатите изтребители руско производство. Ще се сблъскате обаче и с някои доста по-рядко срещани самолети като EA-6B Prowler, шведския SAAB Gripen и все още разработващия се EF-2000 известен повече като Еврофайтър.

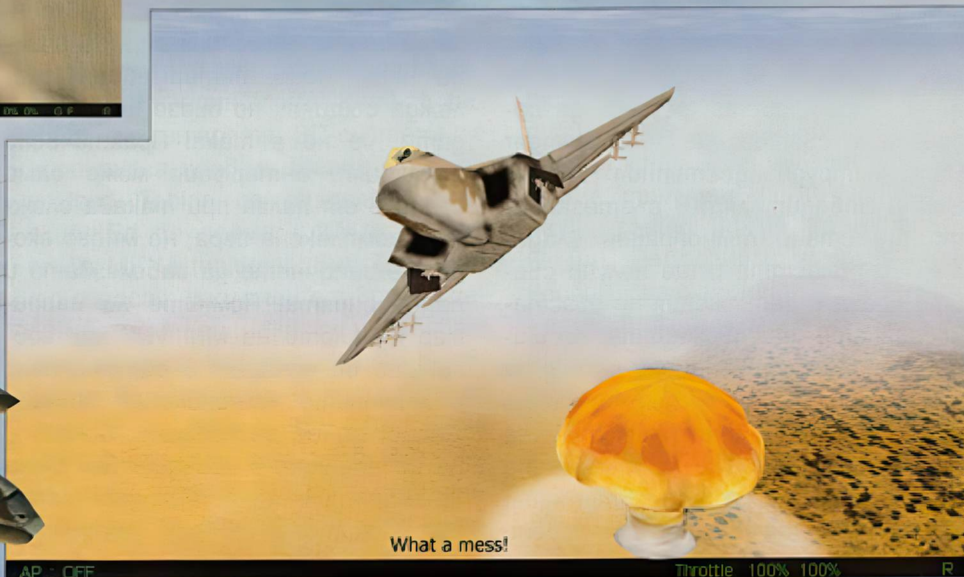
В графично отношение играта е върхът. За щастие, хората от NovaLogic са престанали да усъвършенстват своя стар графичен интерфейс Voxel, добре познат от Comanche и Delta Force. Програмистите са преминали изцяло към триизмерна платформа, която е базирана на многоъгълници и поддържа всички познати 3D-ускорители. Освен всичко друго авторите на играта са създали невероятна атмосфера. Ще забележите, че в хода на една-единствена мисия, метеорологичните условия могат коренно да се променят. Например излитате в ясен, слънчев ден, но изведнъж всичко притъмнява и около вас се разразява страхотна буря. Когато летите през дъжд, можете да видите как капките се размазват в стъклото ви, да чуете тътена на светкавиците и дори да ги видите как прорязват помръкналото небе... Изобщо графиката е като слънце.

За жалост, ако сте трениран геймър, няма да можете да ѝ се радвате дълго. Просто ще превъртите играта за един, максимум два дни.

*Морган Кроу*





# Might and Magic VII

## For Blood and Honor

Точно четири часа преди новото списание да бъде готово за печат получихме в редакцията отдавна чаканото копие на новия хит Might And Magic VII на компанията New World Computing и решихме да освободим местенце за един светкавичен кратък преглед. Предишната шеста част имаше няколко много досадни слабости, които бяха масово критикувани от геймърите, включително чрез сайта на разпространителя на играта 3DO. Още тогава отзивите бяха следени много внимателно и бе твърдо обещано, че всички обективни критики ще бъдат отчетени и слабостите ще бъдат отстранени – това допълнително подхранваше моето любопитство.

За малкото време, което имах на разположение, бе невъзможно да си оформя някаква по-пълна представа за играта, но поне предварителните ми впечатления потвърждават, че New World Computing са изпълнили обещанията си и новата игра ще се окаже още по-интересна и вълнуваща.

Действието в Might And Magic VII се развива след края на седмата (секретна) кампания на Heroes of Might and Magic III. Некромансерите бяха победени и трябваше да започне бавното и трудно възстановяване на Erathia. Едно от граничните владения все още е без владетел и Lord Markham, натоварен с грижата по поддържането на реда в кралството, решава да организира състезание – Scavenger Hunt на трудно достъпния Emerald Island. Победителят в състезанието ще стане пълноправен владетел на областта и ще получи своите права и задължения по възстановяването на държавата. Всъщност това състезание е tutorial за тези, които за първи път се запознават с поредицата и към групата на вашите герои е присъединено NPC със задача да ви разведе като екскурзовод по всички интересни места и да ви обясни кое, как и по колко пъти се прави. Едва след като спечелите състезанието (което не е никак трудно), ще получите документите си за встъпване във владение и това вече е началото на истинските ви приключения!

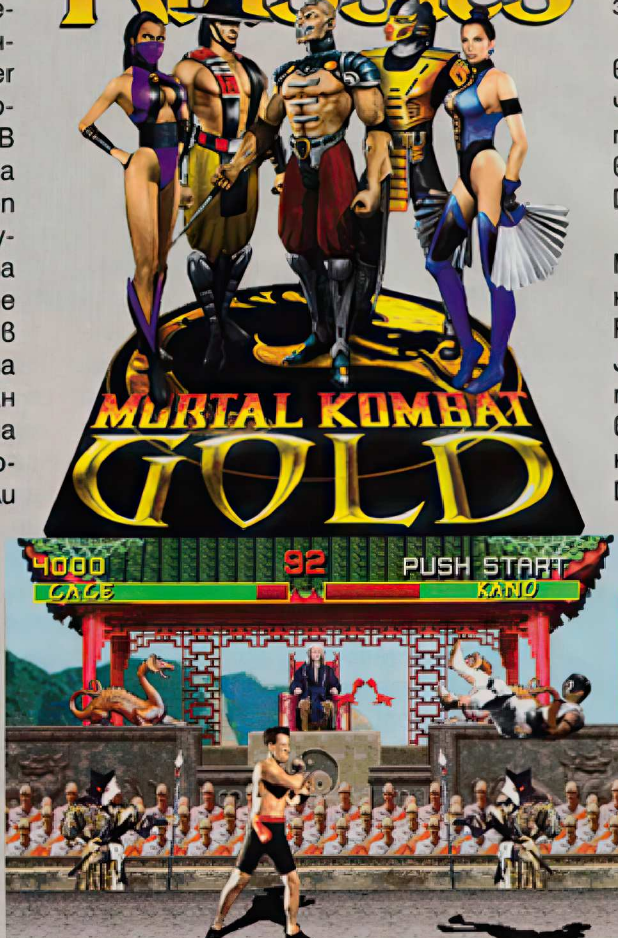
Първото впечатление за новостите ще получите още при самото стартиране на играта – поддържат се някои основни 3D-ефекти, което значително подобрява графиката без да повишава прекомерно много системните изисквания (3D-ефекти и 3D engine са различни неща и могат да съществуват самостоятелно. MM VII е много сложна, с многобройни подвижни фигури и огромни открити пространства – ако всичко това бе реализирано с използването на 3D engine, вероятно и суперкомпютрите на Пентагона биха се оказали маломощни за нормална игра!). Освен това със сигурност ще ви направи впечатление и наличието на нови класове (thief, ranger, monk), както и на нови раси – може да имате дори гоблини в групата си!

От самия gameplay на пръв поглед като че ли не може да се очаква нещо ново, интерфейсът изглежда същият, но бързо ще се убедите, че не е така! Практически еднаквият интерфейс може само да ни е от полза при такава сложна и комплексна игра, но много скоро ще започнете да забелязвате и подобренията! Помните ли например началото на MM VI – как гоблините ви нападат в самото село и жителите най-спокойно продължават да се разхождат наоколо и да се пречкат в краката ви? Сега вече противниците нападат и мирните жители, а пък градските стражи се включват активно в битката! Друга новост – NPC-тата (тези, които се разхождат по улиците) вземат доста по-активно участие в действията – много от тях биха ви продали нещо полезно или дори биха се съгласили на бартерна сделка, а може да ви дадат и quest или да ви предложат съдружие за някое съвместно "мероприятие". Няма начин да не забележите няколко нови и доста полезни магии както и наличието на допълнителни skills и допълнителни степени за повишаване на уменията.

Нямах възможност да проследя как по-нататък ще се развива действието, но производителите ни уверяват, че играта е значително повече "quest"-ориентирана за сметка на прекалено многобройните битки в предната част. И понеже стана въпрос за битките – можете да ги водите както в реално време, така и на ходове – но пак за разлика от предната част в този случай по време на всеки ход имате възможност да направите и пет стъпки "маневриране" – на пръв поглед дреболия, но е страшно полезна, когато се научите да я използвате пълноценно!

*Генко Велев*

# The Mortal Kombat Klassics




Годината е 1992. От много време на пазара не е излизала нито една добра битkаджийска игра, която да спечели фенове, готови да пуснат повече от десетина жетона в игралния автомат. Всички се трупат около Street Fighter II и обсъждат кога ще излезе поредният ъпгрейд от CAPCOM. В същото време в компанията Midway започват работа Ed Boon (програмист) и John Tobias (художник). Виждайки свободната ниша на геймърския пазар, те планират да направят екшън, в който главен герой трябва да бъде не кой да е, а самият Жан Клод Ван Дам! Но програмата на господин Кърваb Спорт не позволява това и така за добро или лошо, този проект пропада. Като алтернатива се ражда Mortal Kombat. Веднага след излизането си на аркаден автомат, новата игра печели многобройни фенове и... още толкова противници, представлявани най-вече от разгневени родители, разтревожени за правилното възпитание на своите деца. Разгорещените дебати стигат дори до Сената на САЩ, но докато мама и татко пълнят джобовете на адвокати, децата им пускат четвърт долар за поредния опит да разгромят четирирьkия Goro :-)

Mortal Kombat придобива същата популярност и в Европа, но в някои държави е допусната само цензурирана версия, в която липсват реките от кръв и довършителните движения (Fatalities). Това не се отнася за компютърната версия, която, не се различава от тази на arcade.

През 1994 година се появява MK2, чиято графика вече не е толкова реалистична, но съвсем не значи по-лоша. Звуците са все така смразяващи, а самата игра по-бърза. Освен това вече се забелязва наличието на история, която става основа за направата на трилогия игрални филми. MK2 и до днес се смята за най-добрата част на поредицата. PC-вариантът буквално смазва доста бъгавите транслации за Sega Genesis и Super Nintendo.

## Нещата тръгват надолу:

През лятото на 1996 г. излиза така очакваният MK3. Запазени са повечето от характеристиките на MK2, но играчите не харесват твърде комичните Fatalities и предварително програмираната комбо система. Още същата година Midway прави две ъпгрейд версии (Ultimate MK3 и MK Trilogy), които вместо да оправят бъговете правят положението още по-плачевно.

1997 г. е най-важна. От фен-страниците в Интернет става ясно, че още един Mortal Kombat, базиран на старата 2D-система, е обречен на провал. Тогава Ed Boon и John Tobias се разделят като екип. Ed се заема с MK4, а John прави MK Mythologies: Sub-Zero, който е доста различен от всички серии до момента. Midway завършват компютърния вариант, който трябва да бъде пуснат в продажба до есента на 1999 г. Той като това заглавие доста закъсня с премиерата си за PC CD-ROM, най-вероятно ще се отличава с полагащите се ексклузивни добавки като нови нива и подобрена графика.

Ще си позволя отклонение от същността на ретрото, за да опиша бегло новите три игри, които ще видим на пазара:

MK Gold – Ужасният MK4 за всички домашни системи е причината за тази нова версия, която като начало ще видим на новата конзола на Sega – Dreamcast, а по-късно и за PC.

MK: Special Forces – Както MKM:SZ, това ще е нововъведение в жанра, подобно на Tomb Rider. В главните роли са Sonya и Jax, които ще се борят срещу познатия ни рецидивист Kano и всички останали от терористичната му организация The Black Dragon. Версията за PC е потвърдена.

MK5 – Излишно е да казвам, че това е най-очакваната от трите нови игри. Разработката на тази серия е най-добре пазената тайна от Midway. Всичко, което се знае, е, че игралният автомат MK5 ще използва нов хардуер, 4 пъти по-бърз от този на MK4. В последните си интервюта Ed Boon уверява, че MK5 ще има версии и за всички домашни системи, като този път няма да има разочаровани.

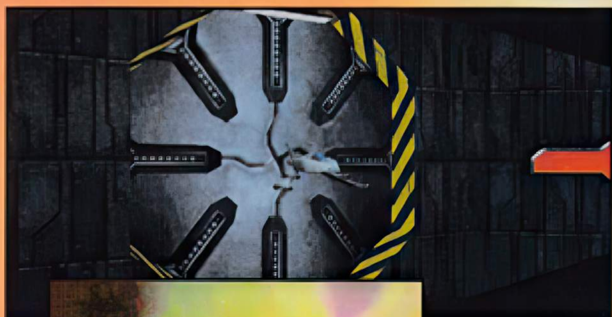
Повече информация на български език за новостите от света на Mortal Kombat, можете да намерите на следния Интернет адрес: http://members.xoom.com/mk_bg/.

Вероятно са ви направили впечатление честите аналогии между версиите за игрален автомат и PC. Длъжен съм да отбележа, че Mortal Kombat е игра, която се прави от Midway само за аркадни машини, които (по редица финансови причини) не са особено разпространени у нас. Така българският геймър е принуден да се задоволи с това, което вижда на екрана си вкъщи. По правило компютърните версии, разработвани под лиценз от други фирми, много се доближават до оригинала (с изключение на MK4), а с появата на все по-добри графични карти, не е изключено предстоящите заглавия да са дори по-качествени от своя първообраз на arcade.

*Иван Георгиев*

# DESCENT 3 RETRIBUTION







В брой втори от тази година направихме анонс за дългоочакваната трета част на хитовата серия Descent. Сега, 3 месеца след първоначално обявената дата, финалната версия най-сетне е готова и феновете на играта най-сетне ще могат да се насладят на едно ефектно завръщане на Descent. Както знаете, Descent 3 няма нищо общо с Descent: FreeSpace, тъй като двете игри се разработват от различни фирми и не бива да се правят каквито и да било сравнения между тях. За разлика от FreeSpace, този епизод е изработен изцяло в духа на предишните две части и геймплеят е горе-долу същият. Това обаче не важи по никакъв начин за графиката, тъй като в Descent 3 тя е на върхът на технологичната вълна и с едни гърди пред конкурентите.

Историята започва на двата спътника на Марс - Фобос и Деймос, които са добре познати като имена на по-запалените играчи, тъй като станаха арена на множество хитови игри, между които и легендарната Doom (има нещо гнило там... нищо, че не е Дания). Миньорската корпорация PTMC (Рядко Тъпи Миньори и Сервитьор вероятно е преводът на български), която ви беше наела в предишната част, отново има проблем с вирусите в роботите си. Не се притеснявайте, че и този път ще трябва да се правите на екстерминатор и да прочиствате досадните смахнати консерви. В този епизод фабулата е с една идея по-дълбока. Ако си спомняте, в предишната част имаше един тип на име Дравис, който по стечение на обстоятелствата ви се явяваше работодател и към края на втората част ви прекарваше (по сведение на очевидци, тъй като аз така и не я минах цялата). В новата история той е в центъра да подозренията и за всички е повече от очевидно, че именно Дравис ще бъде главният гадняр, без който просто няма как да има 3D-игра. За да пощадят червеното на монитора, авторите са избрали за противници не хора или някакви извънземни същества с много пипала, а роботи, също както в предишните две части.

За разлика от стандартните 3D-екшъни, тук имате пълна свобода на движението в трите измерения, което доближава играта до жанра "симулатори" и класики като Terminal Velocity. Въпреки това самият геймплей и най-вече лабиринтната структура на повечето от нивата, я връщат обратно към групата на 3D-екшъните. Няма да се спирам поотделно на всеки от атрибутите, характерни за жанра (оръжия, нива и т.н.), но ако все пак не знаете какво включва понятието 3D-екшън, си купете всички броеве на PC мания от последните 6 месеца и ги прочетете по 3 пъти. По-интересните нововъведения, както обичам да ги наричам, тук са доста и е важно да разгледаме именно тях.

Това, което със сигурност е дразнело всички играчи (и най-вече начинаещите), е безспирното лутане и тоталната загуба на ориентация при по-големите нива. В Descent 3 този проблем е решен много интелигентно. Освен картата, която ви представя опростен 3D-модел на текущото ниво, имате и един незаменим спътник, който отличава играта от всички други заглавия, появявали се досега / без Descent 2 :) /. Това е едно малко роботче-водач (GuideBot), което не е най-добрият събеседник, нито боен другар, но е незаменим стра-

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 93 | 70 | 89 |

3D-екшън/симулатор

**производител**

OutRage Entertainment
www.outrage.com

**изисквания**

Pentium 266
32 MB RAM, 3D Video (>4 MB RAM), 4XCD-ROM, 500 MB HDD

тег и помощник, когато се загубите по нивото или се чудите какво трябваше да се направи за успешно приключване на мисията (по нещо ни напомня на любимия хитър R2D2 от StarWars,). За да станете по-интимни приятели, авторите са предвидили възможност да си го кръстите както ви харесва - например на името на домашното си куче, учителката по математика или просто Ехтопетоляндър. Можете да го пуснете в действие по всяко време и да го инструктирате какво да прави: да ви отведе до следващата главна или минорна цел, да търси противници, да търси PowerUp-и или да използва някоя специална възможност (като пожарогасител). Така играта добива дори някакъв стратегически елемент, а като се прибавят и пъзелите, с които ще се сблъскате с течение на историята, може да се каже, че Descent 3 е нещо повече от обикновен екшън.

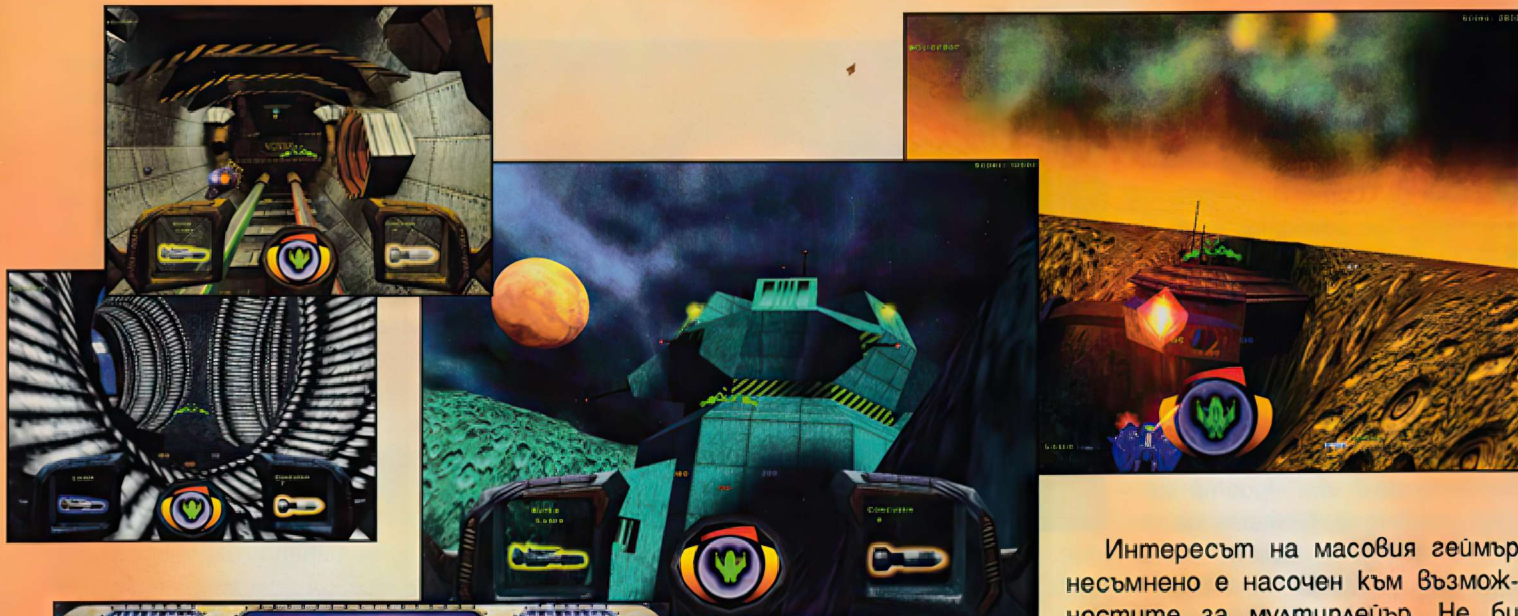


Ще летите на няколко различни кораба, всеки от които се води "уникален". Самият дизайн на машините не може да претендира за награда за оригиналност, тъй като повечето машини приличат на изрядно моделирани щастливи триизмерни кофи за боклук и усмихнати боклуджийски камиони. Явно естетиката на бъдещето е свързана с отпадъчните материали.

Играта е разделена на мисии, като всяка мисия е едно огромно ниво. Имаме мини-цели, които трябва да изпълните една по една, за да постигнете главната цел. Освен главните цели имаме и второстепенни, които не е задължително да изпълнявате. В тази светлина играта силно напомня Quake II, където по подобен начин се налагаше да минавате по-дългите нива на части. За разлика от нея, тук липсва постоянното досадно зареждане през 3-4 стаи и е направо учудващо как се събират тези тлъсти нива в паметта. Ако станете невинна жертва на нечий вражески бластер, не се налага веднага да натискате клавиша за Load или да преигравате нивото отначало. Без абсолютно никакво забавяне или зареждане ще продължите играта от последната ключова точка. Можете да отидете там, където са ви разпарчетосали предишния път, да направите индианско отмъщение и като похлупак да си съберете оръжията, които сте загубили.

Като стана дума за умиране, веднага ще попитате доколко противниците ви имат шансове за оцеляване. Не си мислете, че те са с IQ на прахосмукачка Тайфун. В Descent 3 е наблегнато особено много на AI-то на всички гадове. Тези малки гадини бягат много бързо и при това не забравят непрекъснато да ви целят прекалено точно, за да е истина (все едно отсреща е седнал победителят от първенството по Doom II). Всеки противник има свой уникален "боен стил" - едни са по-подвижни и маневрени, а други предпочитат да ви изненадат в гръб. Напълно е възможно отначало да видите зор докато им свикнете, тъй като те не бягат само наляво надясно, а се щурат като луди навсякъде около вас, като не щадят дори роботчето. Основното ви предимство пред тях е доста сериозният ви щит, докато те умират от само няколко точни удара.

Графичната машина на играта прави впечатление още от самото начало. Авторите почти са отрекли съществуването на графична карта на име Voodoo 1 и са сметнали за най-добре да започнат от абсолютен минимум Riva TNT и Voodoo 2. Това съвсем не означава, че няма да можете да играете играта на карта с по-минимални възможности, но ако сте истински, вманиачен на тема 3D-графики геймър, ви препоръчвам още сега да замените старото Voodoo с нещо по-актуално. Така ще можете да се насладите от една страна на високите режими (чак до 1600x1200), а от друга, на страхотните спец-ефекти. За игри от вида на Descent, при които свободата на движенията и погледа е практически неограничена, е трудно постоянно да се правят забележителни нововъведения. Въпреки това, в сравнение с втората част, играта изглежда като Боинг до първия самолет на братя Райт. Най-големият плюс е остротата на картината, която е постигната тук. Дори характерното за повечето 3D-системи замазване






(което се получава като резултат от mip-mapping на текстурите) е слабо забележимо. Текстурите са едни от най-качествените, което позволява играта да изглежда забележително добре в режими като 1600x1200. Това е и максималният предвиден режим, но системата, която вероятно ще ви трябва, за да пуснете играта в такава резолюция, може да се намери само в тайната атомна база под Витоша. Авторите съвсем откровено казват, че изискванията за система са от следващо поколение, така че скромният български геймър ще трябва просто да стисне зъби и да си държи ръцете прибрани на топло място в следващите няколко месеца. Разбира се, на щайга като K6-2 с Voodoo 2 ще можете да играете задоволително дори в някои от по-претенциозните режими (като 1024x768). Същото се отнася и за притежателите на Riva TNT. Макар и доста тежки, тези изисквания не са чак толкова невероятни в сравнение с времето преди няколко месеца, когато специално за preview-то в PC Mania ни бяха изпратили бета-версията и изискванията ми изглеждаха направо космически.

Не мога да не се спра за момент и на специалните ефекти, с които програмистите от OutRage Entertaiment са се постарали да напълнят играта. Освен традиционните шарени светлини, които са преработени и направени да изглеждат много по-реално, отколкото при всички други 3D-игри, са добавени и нови хитрини, които не съм виждал досега и които несъмнено ще станат част от всяка по-нова подобна разработка. Още на първо ниво ще се впечатлите от детайлността на пламъците и пушеците и дори ако се набутате вътре в някой газов облак, ще имате възможността да разгледате парата отблизо без да се нервирате от скапани текстури или изкривени перспективи. За екстремистите препоръчвам разходка през огнените струи, като за най-запалените ще има подарък затоплени руски ютии, които да мушнете на COM порта и да използвате като force-feedback. Друг интересен ефект е особеният начин, по който се изрисуват небето и звездите. Ако се вгледате по-внимателно, ще забележите, че при завъртане на погледа звездите изглеждат като тънки линийки, което е много близко до реалното възприятие (motion trails), получаващо се при рязко завъртане на главата.

Интересът на масовия геймър несъмнено е насочен към възможностите за мултиплейър. Не би било изненада за никого, ако кажем, че Descent 3 може да се играе както в LAN, така и в Internet. Като се има в предвид, че в България вече навлизат и ISDN връзките (честито, Кольо!), това вече се превръща в една реална алтернатива на безсънните нощи в кварталните клубове. Не че ви убеждавам да играете през деня... Така или иначе, ако се престрашите да се пробвате срещу противниците в интернет, ще установите две неща:

1. тоталната некадърност на западните играчи. Колкото са прости, толкова са и сакати и все в този дух...

2. странният начин, по който се определят класациите в Descent 3 сървърите: имате точки за ранг, които се увеличават при всяка победа и намаляват при загуба. Интересното е, че когато играете срещу по-силен противник имате шанс да спечелите много повече точки. Ако пък играете срещу по-слаби противници, печелите малко, но рискувате да загубите много.

В общи линии Descent 3 е едно впечатляващо заглавие. Показателно е, че още докато пишех статията изпитах доста трудности, тъй като постоянно я пусках за някой детайл и неусетно утрепвах по един час в пуцане по роботи. С две думи - забавна игра, която ще ви грабне от раз. Макар и да не е най-оригиналното заглавие, излизало напоследък, тя определено ще успее да влезе в класациите и да заеме подобаващо място поне за няколко месеца.

*Георги Пенков, Боян Спасов*

# STAR TREK
## THE NEXT GENERATION
### BIRTH OF THE FEDERATION




Помните ли как в един от предишните броеве на PC Mania споменах, че HASBRO Interactive са закупили компанията Microprose, но мъдро са ѝ оставили свободата на действие да прави хубави игри? За голямо мое съжаление май ще се наложи да си взема думите назад – поне ако се съди от новата STAR TREK-стратегия на Microprose, Birth of the Federation. Както би трябвало да се очаква, замисълът на играта е върху основата на поредицата Master of Orion, "присадена" на Star Trek тематика. Но този път се е получило едно голямо нищо!!! Отсъстват цял куп хитови моменти от Master of Orion и те не са заместени с елементи, които да са типични за Star Trek и да придават специфичен облик на играта. Наистина, можете да си изберете за стартова раса например Klingon Empire и външният вид на корабите ви ще е подобен на тези от филмите, но само това! Представете си колко по-интересно и вълнуващо щеше да бъде, ако можехме да качваме Captain Kirk на кораба Enterprise и да го изпращаме на трудни и отговорни мисии из галактиката! А сега е все едно, че играете нещо на тема Star Wars, а Dart Vader и Джедаите ги няма...

Важен момент от играта е research-ът на новите технологии – но по-добре изобщо да го нямаше! На теория можете да изобретявате по 10 технологии в шест области. На практика това, което получаваме, се нарича примерно "реактор I", "реактор II", "weapon I", weapon V" и т.н., а корабите и сградите, които можете да строите, са "ферма I", "кораб III" и "фабрика VII"; нямаме дори възможност да си правите собствен design на различни кораби, което правеше Master of Orion толкова интересна. Освен това, за да можете да построите "Кораб V", ще имате нужда от "компютри V", "реактор V", "weapon V" и т.н – въобще пълна липса на творческо начало. От невъзможността за собствен design произтича и следващият недостатък – скучните и еднообразни космически битки изобщо не могат да се сравняват със сраженията, които се провеждаха в Master of Orion и в които играчът действително можеше да прилага някаква тактика и стратегия в зависимост от противника и от състава на флотилията си (аз например умирах от удоволствие когато успявах да пленя непокътнат противников кораб!).

Дизайнерите на играта са се опитали да вкарат интересен нов елемент чрез дипломацията – освен основните раси-съперници из галактиката са пръснати и голям брой "minor nations" (нарочно използвам термина от Imperialism II). Можете да търгувате с тези нации, да сключвате съюзи или дори да ги присъединявате към империята си (естествено можете и да ги завоювате). Проблемът е обаче, че техните действия са абсолютно предсказуеми и неадекватни – имате ли достатъчно пари да правите подаръци можете да сключите съюз с някоя нация, която е разположена в самия център на противниковата империя и обратно – дребна планетна системка близо до вас упорито отказва да приеме договор за приятелство (който освен известна гаранция за сигурност ще ѝ донесе и сериозни материални ресурси от търговията помежду ви)... В такива моменти единственото, за което съжаляваме, е, че не ви е под ръка Dart Vader заедно с една Death Star!

Сред малкото хубави неща в тази игра е доброто озвучаване – добрата музика и speech, които като че на моменти действително успяват да пресъздадат оригиналната атмосфера на филмите. Може да има още нещо хубаво, но не бях достатъчно търпелив да го открия!

Опасявам се, че ако продължават по този начин, Microprose ще се изравнят с нивото на HASBRO Interactive – и към всяка пица за три долара ще има премия три безплатни игри на Microprose...

Star Trek: The Next Generation: Birth of the Federation има някакъв шанс да се хареса само на вманиачени фенове, припадащи при самото споменаване на заглавието Star Trek.

*Генко Велев*

графика **60** звук **70** оценка **20**

клонинг на Master of Orion на Star Trek-тематика

производител

Microprose / Hasbro
www.microprose.com

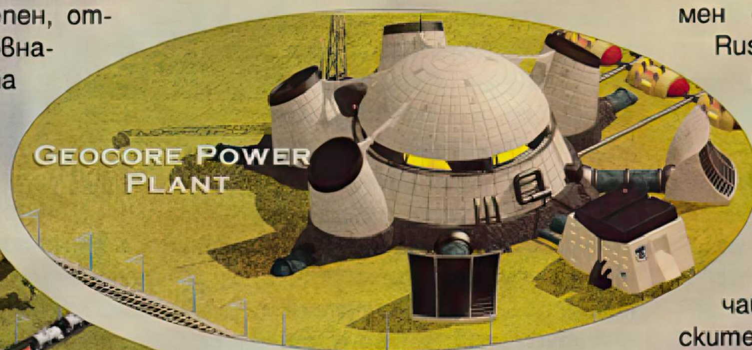
изисквания

Pentium 133
32 MB RAM и DirectX 6.1



# RAILROAD TYCOON II
## The Second Century

Някои може би ще се запитат защо отделяме отново внимание на Railroad Tycoon II, след като това е само expansion pack и след като в края на миналата година писахме подробна статия ? Отговорът е елементарен, макар и малко неочакван – този add-on всъщност заслужава да бъде истинската игра Railroad Tycoon II в много по-голяма степен, отколкото оригинала! Основната критика към базовата игра бе еднообразието – наистина ресурсите по картите се разпределяха по случаен начин и можехме да садите банани в Москва и да стреляте по бели мечки в Калифорния, но след превъртането на два-три сценария изненади почти нямаше. В това отношение RRT II: The 2-nd Sentury представлява една огромна и много приятна изненада. В играта са предвидени три кампании, всяка от по шест сценария – от началото на Втората световна война до средата на шестдесетте години, съвременните няколко години и недалечното бъдеще. Докато не превъртите всички сценарии от дадена кампания не можете да продължите по-нататък, но тук ще ви издам един секрет – можете да изберете някоя карта и веднага да "кликнете" на опцията "resign" – няма да получите "awards", но компютърът ви зачита сценария за превъртян!







Един от най-интересните за мен епизоди се нарича "Mother Russia" – ще ръководите съветските железници в самото начало на Втората световна война. Целта е да загубите колкото се може по-малко територии в първия месец от сраженията и, естествено, в никакъв случай да не позволите на германските танкови армии да превземат Москва. Идеята на сценария изглежда проста – цялата карта е разделена на малки области с военна база (депо) във всяка от тях. Трябва да произведете и транспортирате до фронтовите бази достатъчно количества войници (troops), оръжие, муниции и гориво. Ключовата дума е "произведете" – край големите градове ще намерите казарми (barracks) – снабдете

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 86 | 72 | 71 |

икономическа симулация

производител

Gathering of Developers
www.godgames.com

изисквания

Pentium 133,
16 MB RAM, 2 MB Video,
Windows 95/98










ги с храна и... алкохол и ето ви мобилизирани войници; стомана плюс алуминий и каучук дават оръжие и по подобен начин може да произвеждате и муниции. Всеки превозен вагон до фронтовите бази ви дава +1 точка военна сила; същото обаче се прави и от германците – и ако те успеят да получат военно превъзходство, ще загубите съответната област!

Друг военновременен сценарий е защитата на Великобритания – разузнаването е получило сведения, които разкриват плановете на Хитлер да направи сухопътен десант и разполагате само с дванадесет дни, за да натрупате необходимото количество храни, оръжие и гориво в ключовите градове, което ви дава шанс да отблъснете германското нашествие. Проблемът е, че дневно можете да полагате само шест "tiles" релси и няма откъде да се снабдите с допълнителни локомотиви!

В съвременните сценарии например трябва да построите метрото на град Сиатъл – и въпреки че името на града също започва със "С", няма никой да ви търпи да строите тридесет години като в София и крайният резултат да са само три хърбави спирчици!

Сценариите от бъдещето се въртят около огромната GeoCore Power Plant, построена в Испания. Тази действително огромна електроцентрала черпи своята енергия от дълбините на Земята и произвежда достатъчно електроенергия, за да задоволи нуждите на цяла Европа, Близкия Изток и Северна Африка. Един обаче ден терористите от РАН (People against Humanity) успяват да я взривят и разрушат тотално – резултатът е появата на огромна пукнатина в земната кора, дълбока десетки, дори стотици километри. Невероятни количества вулканична пепел и газове замърсяват атмосферата и последвалият жесток парников ефект разтопява многовековните полярни ледове. Европа, Северна Африка и всички големи американски градове по крайбрежията са разрушени и потъват дълбоко във водата. Вашите цели са да развиете производството и транспортната мрежа в потъналите в глад и хаос оцелели части от Африка, Америка и Антарктика... и да припечелите добри пари, разбира се!

*Ник Мортимър*

# MACHINES

Макар че 3Dfx ускорителите се намърдаха през изминалата 1998-ма година в почти всички жанрове на игровото изкуство, останаха и някои територии, които се смятаха за обетована земя и рай на 2D-графиките. След появата на Machines кръгът съвсем се затваря. Макар преди време да бяха правени опити да се създаде забавна реалновремева 3D-стратегия, никоя фирма не е успявала да постигне успеха на игрите на Blizzard. Machines също няма изгледи да стане top-заглавие, но е едно явно доказателство, че 3D-технологиите са на път да завладеят цялата геймърска индустрия.

Още след първите пет минути игра ще ви стане ясно, че Machines, макар да може да се сравнява с Command & Conquer, е на едно технологично ниво над нея. Това се дължи главно на модерните 3D-технологии, използвани за създаване на играта и на подобрения геймплей. Играта, най-общо казано, повтаря идеята на предшествениците си в жанра, като подсилва ефекта от действието с рендерирани графики – всички обекти са триизмерно моделирани и оставени в ръцете на ускорителния хардуер. По този начин можете да изберете позицията и обхвата на гледната точка, от която да разглеждате терена и обектите по него. За щастие Machines не изисква супербърз хардуер, така че и на обикновеното Voodoo Graphics се постига сносен framerate.

Интродукцията ни запознава с история, в която се разказва за битките за надмощие на машините. Всъщност силиконовите мозъци се опитват да завладеят нови светове, а целта на играта, както може да се очаква, е да се насметат всички противници. В зависимост от мисията може да се наложи построяване на база със съответните пристройки към нея и използване на допълнителни ресурси (в случая някакъв особен вид мини).

Тъй като е безсмислено да описвам всичките роботи един по един в детайли, ще отбележа само, че те са 50-ина, като всеки си има и свои собствени уникални предимства. Естествено голяма част от тях са аналог на стандартните единици в подобен вид игри – бойни, за поддръжка (поправки, строежи) и за събиране на суровини. Въведен е и един особен вид роботи, които се водят техничари (ако въобще това определение е приложимо за машина). Те се грижат за разработката на новите технологии (upgrade-и и подобни), и дори да построите някаква лаборатория, ще ви трябва поне един такъв тип, който да хитроумства вътре и да мисли нови машинарии.

Това, което обаче различава Machines от останалите по-стандартни заглавия, е възможността да влезете "под кожата" на някое роботче и да направите няколко кръгчета все едно че играете Doom. На пръв поглед това може да ви се стори безполезна щуротия, но нещата при Machines съвсем не стоят така, тъй като всяка постройка е куха отвътре и можете спокойно да нахълтате (ако не ви пречукат още на входа). По този начин се отваря възможност за подмолни дейности като шпионаж и саботаж на сградите. Това внася допълнителен стратегически елемент в мисиите и освежава вече многократно експлоатираната идея на реалновремевите стратегии.

И като стана дума за базата, е добре да знаете, че при изграждането ѝ ще имате богат избор из-

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 81 | 69 | 74 |

стратегия в реално време

производител

Carybdis
www.acclaim.net

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1



между 18 различни сгради и 7 отбранителни постройки. Някои от тях се явяват подобрения на предшествениците си и изискват съществуването на дадена постройка, а понякога и да си ги изобретите в процеса на мисията. Освен сградите имате възможност за подобрения на всички базови бойни единици. Например – за да си открием суровинна мина, трябва да използваме бойна единица Locator, която сканира в определен район около себе си. Нейният подобрен вариант разширява обсега на действие на собствения ѝ радар и по този начин откриваме по-бързо находища. Интересно е, че освен да строите сгради можете и да икономисате суровина и да ги демонтирате (а не да оставяте на гадовете да им виждат сметката). Няма ограничения за това къде точно ще построите дадена сграда – ако искате, можете да я бухнете в средата на вражеския лагер... друг е въпросът дали ще ви позволят да довършите строежа.

Machines предлага няколко различни начини за игра – единична игра в кампания (20-тина мисии), единична игра по отделни сценарии и multiplayer (до 4-ма по LAN или в Internet). Първият и третият вид е добре познат на всички геймъри, но при втория има една особеност – изборът на мисиите не става от някой богат списък, а по определени критерии. Това означава, че можете да си изберете мисия, в която да има па-таклама, действието да се развива на зимен (снежен) терен и картата да е средно голяма. Не си мислете обаче, че става дума за някакъв генератор на мисии. Предварително са подготвени доста сценарии, които можете да играте и с приятели.

Богат е и наборът от терени – пустини, снежни полета, зелени площи, луни, осеяни с кратери, астероидни пояси и космически бази. Релефът на терените е доволно разнообразен, тъй като Voodoo-то не налага ограничения за ъгли или височина. Терените често включват плата с различна височина, но за щастие при преминаване от по-високо към по-ниско ниво на релефа, камерата автоматично се приближава, без да ви ангажира с допълнителни настройки. Използван е пълният набор ефекти, които предлагат 3D-ускорителите (като мъгла например) и по този начин е постигнат доста задоволителен реализъм. Силно впечатление правят снарядите, с които се стрелят машинките – плазмените заряди, ракети и т.н. осветяват всичко около себе си и са досущ като истински. Много е ефектно и гръмването на бойните единици, което може да се сравни с малък ядрен взрив.

Налице са и всички удобства, които сме свикнали да имаме под ръка по време на безсънните нощи, прекарани в игра на StarCraft включително създаване на бойни групички и бързи разходки по картата. Това, което обаче прави StarCraft уникално заглавие, го няма и тук. В Machines няма няколко различни раси и понякога ще ви е яд, че в що-годе добрия общ замисъл не са били включени и различни по устройство противници. Явно авторите на играта са се потрудили повече по самата графична система и не им се е занимавало да измислят митологията на 5 различни вида роботи. При това положение можеше поне да си поиграят малко и да вкарат всичките над седем хиляди малки файлчета в няколко общи ресурсни файлове, защото CD-то направо се шашва, когато се налага да зарежда следващата мисия, да не говорим, че играта се дъни отвреме навреме.

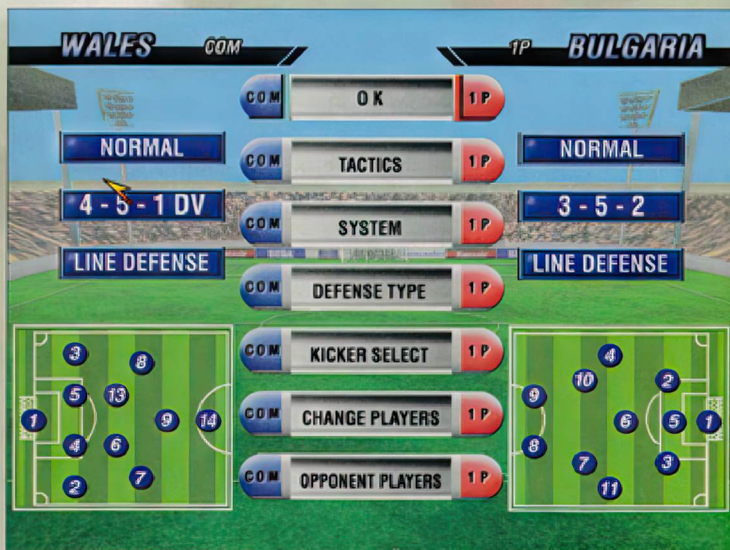
Макар да не е идеална, Machines със сигурност ще ви закове за известно време пред компютъра. Ще ви хареса фактът, че поне веднъж ще можете да погледнете бойното поле от какъвто си поискате ъгъл. Освен това, ще ви стане ясно накъде отиват в развитието си реалновремевите стратегии, защото, убеден съм, след няколко години няма да има и помен от старите, базирани на sprite-ове, игри.

*Георги Пенков*

Спортните симулации са един от най-старите и експлоатирани жанрове в света на развлекателната софтуерна индустрия. Футболът е безспорен лидер в надпреварата за геймърския джоб и това е напълно обяснимо, тъй като при добре свършена работа от страна на програмисти и дизайнери се продава добре. Очевидно с мисълта да закърпят недоброто си финансово положение Sega Enterprises пуснаха на пазара новата си спортна игра, наречена Worldwide Soccer. Според създателите заглавието е революция в компютърните спортни игри с перфектна графика, чудесно анимирани играчи, невероятен реализъм в геймплея, изключително висок изкуствен интелект на компютърните ви противници и т.н. Всички тези хвалби щяха напълно да отговарят на истината, ако играта се беше появила 2-3 години по-рано, а не през 1999 година, след прекалено успешните заглавия на Electronic Arts като поредиците FIFA, NBA, NHL и на фона на все по-засилващата се конкуренция от страна на производители като SunSoft с техния Puma Street Soccer. Още преди още да пусна играта в мен витаеше съмнението, че ме очаква голям боклук, подобен на появилите се на пазара през миналата година пак техни (на SEGA) творби, като The House of The Dead или NBA – Action'98. Оказа се, че съм бил прав в подозренията си, тъй като единственото що-годе прилично в Worldwide Soccer беше практичният, лесен за употреба интерфейс и нелошото, но изключително остаряло и изтъркано звуково оформление. С това всичко добро в този продукт приключва и започва голямото (поне за мен) разочарование.

Познавайки развитието на спортните симулации и по-специално постиженията на Electronic Arts и играейки Worldwide Soccer, започнах да се чудя дали хората от Sega Enterprises са проспали последните няколко години или просто толкова могат. Тези размисли не са случайни, тъй като тази пародия на футболен симулатор се отличава с може би най-грозната, ръбата и нескопосана графика, която съм виждал в последно време. Колкото и да търсих, не можах да открия нещо, което да ми хареса в графиката на играта. Футболистите приличат в лице на Пинокио, само че произведен от поцинкована ламарина. Независимо от това с какъв видеоускорител разполагате, максималната разделителна способност е 640/480, което до голяма степен подсилва усещането за ръбатост и нескопосаност. Като прибавим към това странно изглеждащите светлини, дъждове и снегове, грубите текстури, които покриват и ограждат терена – картината вече става отчайваща. Футболистите, освен че приличат на роботи – руско производство, се и движат като такива. Насечените, недодялани и на моменти изглеждащи комично движения на играчите идеално допълват причудлива-







# WORLDWIDE SOCCER CHAMPIONSHIP

| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 31 | 52 | 36 |

футболна симулация

производител

SEGA
www.segapc.com/spotlight/sports/soccer

изисквания

Pentium 90, 16 MB RAM














та ъгловатост на Worldwide Soccer.

Безобразната графика и баналният звук можеха лесно да бъдат преглътнати и забравени, ако авторите поне се бяха постарали да предложат нещо по-интересно в геймплея. Предложените шест варианта за игра са стандартните, които можем да намерим във всеки футболен симулатор от последните десет години. Ако изберете Exhibition, ще имате възможност да играете единичен мач срещу съперник по ваш избор. Горе-долу същото, но според принципа на "внезапната смърт" ще намерите под името Sudden Death. Може да се пробвате и на дузпи или в някой от турнирите – World Wide Cup и SEGA PC Cup. Двата турнира са почти еднакви – предварителни групи, в които всеки играе срещу всеки, а класиралите се на първите две места след жребии играят по системата на пряко елиминиране. Много дразнещо е, че SEGA PC Cup копира едно към едно друг, доста по-популярен футболен форум. Само за сведение ще ви кажа, че в този SEGA PC Cup съперниците ни от предварителната група са Испания, Нигерия и Парагвай. Не търсете обаче в списъка на състезателите ви някои от вашите любимци, тъй като за да имате възможността да вкарвате голове със Стоичков, ще трябва преди това от Sega да са платили нужната за това сума на FIFA. Така или иначе производителите са се постарали да не се охарчат много и по тази причина пред вас ще стои един много занимателен като съдържание списък със имената на българските футболисти – на вратата е Маленов, пред него стоят Транка, Драганова, Натова, Орлинова, Кишкилов и т.н.

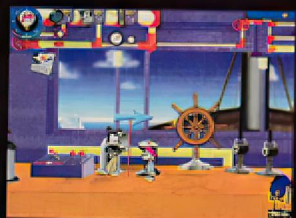
Не си мислете обаче, че абсурдите спират дотук. Прехваленият AI (изкуствен интелект), който компютърните ви противници би трябвало да притежават, е на такова посредствено равнище, че стигнах до невероятната ситуация, при която на най-високото ниво на трудност (pro) успях да отбележа гол от центъра със задна ножица, да не говорим за това, че след един-два изиграни мача ще може да разбиете противника само със статични заучени положения. Както вашите, така и противниковите футболисти имат неприятния навик да тичат като мухи без глави или водейки топката небрежно да я оставят и да хукват накъдето им видят очите с единствената мисъл да са по-далеч от нея. Затова пък вкарването на дузпа е цяло изпитание, дори за геймъри с дългогодишен опит в компютърния футбол. С контролите едва ли ще имате проблеми, тъй като те са доста подобни на тези във FIFA'9x. За сметка на това ще можете да използвате какви ли не стратегии, тактически схеми и системи на игра, а също така и много по обем статистическа информация за вас и противниците ви. Добре поне, че от SEGA са предложили като вариант и възможността за игра в мрежа, та така, ако искате, ще можете да се позабавлявате групово с некадърието, лъхащо от нелепия опит за футболна симулация, наречен Worldwide Soccer.

Според PC Games, Worldwide Soccer е "Най-добрият футбол на пазара... по-добър и от FIFA". Сами преценете дали са прави и дали си струва да губите време, нерви и пари за творението на иначе авторитетната фирма SEGA.

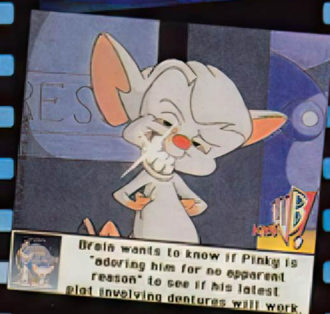
*Владо Георгиев*








Brain wants to know if Pinky is "adoring him for no apparent reason" to see if his latest plot involving dentures will work.



графика 60 звук 58 оценка 45

jump'n'run

производител

RAD Game Tools / Southpeak Interactive www.southpeak.com

изисквания

Pentium 166, 16 MB RAM, DirectX, 20-100 HDD, CD-ROM

Дори десетгодишните знаят името на Стивън Спилбърг, така че обясненията кой е той и какво точно е направил са излишни. Достатъчно е да припомня няколко филмови заглавия: Индиана Джоунс, Извънземното, Джурасик Парк, Завръщане в бъдещето, Списъкът на Шиндлер... Многократно доказал себе си в кино-индустрията, напоследък Спилбърг се пробва и в "по-леката страна на шоубизнеса" – като продуцент на детски анимационни сериали в партньорство със студията Warner Bros. Сред тях е и анимационното шоу Animaniacs, което можете да видите по Cartoon Network и няколко други сателитни или кабелни канали. Главни герои в него са трима щури палавници, изровени от старите черно-бели ленти: братята Yakko и Wakko и сестра им Dot. Участват и още десетина кой от кой по-интересни и шантави персонажи (мои любимци са лабораторните плъхове Пинки и Мозъкът, обладани от фикс-идеята да превземат света :-). Самото шоу се радва на завидна популярност и името на Спилбърг без съмнение е една от причините за това.

Казано накратко, това е идеалната реклама за една jump and run игра! Така се появява Animaniacs: A gigantic adventure, която пренася Yakko, Wakko и Dot от телевизионния екран на компютърния монитор. За жалост, за разлика от хитовия анимационен сериал

## компютърната игра е доста посредствена

и няма да се запомни с нищо. Представяме я, само защото този жанр все още се среща доста рядко за PC и дори несъвършените заглавия правят известно впечатление.

Какво не е наред? От графиката и звука определено има какво още да се желае, но основният недъг е самият геймплей. Една такава игра би трябвало непрекъснато да поднася нови и нови изненади, шеги и закачки (спомнете си култовия Earthworm Jim). Тук няма нищо подобно – вашите трима герои се редуват да минават скучновати, "серийно произведени" нива, отвреме навреме се налага да се преборят и с някой глупав бос (общо са четирима). Всеки от вашите трима глупаци има свое постоянно оръжие (забравете за неща като сложен арсенал или weapon power-ups) – наковалня, чук или сопа. Противниците също са доста безлични – предимно анемични мишки или полицаи с наднормено тегло. Единственият свеж полъх е медицинската сестра със странното име "Hello Nurse!", която отвреме навреме се появява, за да ви изплакне очите. Но една медицинска сестра пролет не прави...

Историята (т.нар. plot) също няма да ви шашне с нищо – злият Thaddeus J. Plotz е откраднал всички филмови ролки на класическите Animaniacs от 30-те и 40-те години. Нашите герои не могат да му позволят да унищожи тяхното минало и тръгват на кръстоносен поход в студията Warner. Целта им е да си възвърнат всички филмови ленти, които успеят да открият, като по пътя съберат и максимален брой филмови плакати и Оскари ("Титаник" бързо ще остане назад и Леонардо Ди Каприо ще се пукне от завист).

Предвиден е и multiplayer, но не си представяйте детмач в стил Quake. 2-4 играчи могат да се състезават на пет специално подготвени интернет-карти. Целта е да завършите нивото за минимално време, като по пътя съберете максимален брой филмови ролки. Например ако завършите нивото за 150 секунди и сте събрали 30 ролки, то вашият резултат е 150 – 3x30 = 60. Най-ниският резултат печели. За съжаление, между отделните играчи няма абсолютно никаква интерактивност – не можете да се сбиете или да вземете от предметите, предназначени за противника ви, нито можете да разчитате той да се справи с гадинките и да ви разчисти пътя. Виждате само един силует, който ви подсказва как се справя опонента. Това обезсмисля multiplayer-а и го превръща в чисто състезание в реално време.

*Боян Спасов*



# Bubble Hero 2







Интересно как игри с тотално слабоумен замисъл остават хитове в продължение на много време. Типичен пример е Bubble Bobble, която би се наредила в евентуална класация за игри с най-много преработки приблизително на мястото, на което се нарежда Yesterday на Beatles в класацията за парчета с най-много кавъри. Първата версия се пръква към средата на 80-те за домашните компютри Commodore. Оттогава се появяват буквално десетки нейни преработки, както и много игри със сходна идея. В следващите няколко години Bubble Bobble вече е портната за основните конзоли за игри и се разпространява в целия свят. Дори сега, много години след излизането на първия Bubble Bobble, продължават да излизат нови и нови версии, и то не само за PC. В България тази игра е доста популярна в игралните зали с големите кашонести конзолни системи. Ако обиколите кръчмите по морето няма начин да не се натъкнете на Bubble Bobble.






В основата на идейния замисъл на Bubble Bobble стои плюенето на огромни на балони и тяхното възможно най-рационално използване в борбата с гадовете. Главните герои (сиреч нашите) са четири дракончета, чиято основна цел е да успеят да изплюят по такъв начин балони, че да вкарат в тях лошите типове (т.е. да ги балонират). След това трябва да се докопат по възможно най-бърз начин до балоните и да ги пукнат, за да ликвидират трайно противниците. Ако не успеят да изплюят балоните правилно, самите балони продължават да си летят из нивото (по странно определени траектории) без да пречат никому. Освен нормалните балони има и специални, които съдържат светкавици, вода или лигави шарени буквички. Действието се развива на статични нива, събиращи се точно на един екран. Всяко ниво е изградено от неподвижни рампи, върху които могат да се разхождат и дракончетата, и лошите. Нивата свършват, когато избиете (балонирате) всички мизерници. Разнообразието на гадовете е повече от задоволително и с всяка нова версия те стават все повече и все по-нелюбезни.

"Красотата" на Bubble Bobble се крие не в друго, а в неповторимата глобална лакомия, която се развихря по време на игра. Събират се какви ли не щуротии – от всевъзможно плодове до пръстени и огърлици. Основната част от лакомствата се получават след спукване на някой балон с гад вътре. Колкото повече гадове "спукаме" наведнъж, толкова по-разнообразни лакомства ще получите. Освен тях в съвсем безразборна последователност се появяват и други обекти на клептомански желания, които могат да направят дракончетата по-бързи, по-добри в плюенето на балони или да им уредят по някой голям (ама наистина голям) плод на края на нивото. Играта става много приятна, когато на сцената излязат не един, а двама и повече играчи, тъй като тогава се развихря такъв мощен егоизъм, какъвто трудно би се постигнал в друга игра.

И тъй като Bubble Hero II е n-то продължение на оригиналната идея, тук разнообразието е по-голямо от всякога – повече гадове, повече дракончета (4 на брой), повече лакомства... На всичкото отгоре, авторите са решили да направят играта по-хубава и са блъснали и раздвижени декори, с което са постигнали точно обратния ефект. За разлика от оригинала, където действието се развива последователно на 100 нива (сто, бре... не се шегувам), тук игралното време е разделено в няколко свята, на края на всеки от които има по един гадняр (в оригиналната версия имаше просто едно гигантско джудже на 100-нното ниво). Трудно е да се каже дали е плюс или минус фактът, че графичният режим не е добрият стар 320x200, а 640x480, тъй като някои детайли не са били изпипани и стоят неестествено на общия фон на играта.

Ако обаче сте решили да поглупеете пред екрана – това е играта. Bubble Hero II е добър вариант и за купони, като най-добре ще се впише в часовете след 4, когато пиенето е свършило, мадамите вече спят, а StarCraft-а толкова е омръзнал на всички, че предпочитат да редят пасиански.

*Георги Пенков*



| графика | звук | оценка |
|---|---|---|
| 65 | 52 | 61 |

jump'n'run / puzzle

**производител**

Lonaisoft

**изисквания**

Pentium 90
16 MB RAM и DirectX 6.1



# Lands of Lore III





Преди да се запознаете с тази доста добра и увлекателна игра имайте предвид, че ако искате да я изиграете, ще трябва да се примирите с два досадни недостатъка. Първият са бъговете, свързани с видеокартите – използването на последния patch 1.07 може и да ви помогне, но на мен ми се наложи три пъти да преинсталирам играта именно поради такива проблеми. Вторият недостатък са системните изисквания, посочени от производителя – забравете за тях! Най-добре е да имате поне 64 MB RAM и около 1500 MB HDD за пълна инсталация – в противен случай ще ви порасне брада докато очаквате непрекъснатото дозареждане и четене от CD-тата и от твърдия диск.

Ако още не сте се отказали да четете, ето накратко и историята на самата игра. Сюжетът ѝ е свързан с предишните две части – дори в "епизодична" роля ще срещнете главния герой от Lands of Lore II. Въпреки това играта представлява осъвременен римейк на Lands of Lore I и тези, които са харесвали първата част, вероятно ще харесат и продължението.

Преди хиляди години на земята мирно са съществували голям брой раси – хора, орки, дракоиноиди и още какви ли не. Всички те обаче били сравнително млади и неразвити – единствено Древните се отличавали сред тях с невероятните си магически способности. Техните възможности били толкова огромни, че те на практика били абсолютно всемогъщи и с течение на времето останалите народи започнали да ги възприемат като богове. Древните не се намесвали в живота на другите, но все пак наблюдавали внимателно развитието им. Един от тях обаче – Belial, наречен по-късно The god of the Evil, поради скука или по някаква друга неизвестна причина подарил на една от младите раси – Драконоидите – мощни оръжия и ги научил да използват разрушителни и безмилостни магии. Те започнали войни срещу другите раси и първата им жертва били The Hulines. Това били разумни хора-котки, отличаващи се с много храброст и естествена склонност към магиите (тези, които са играли Lands of Lore I вероятно си спомнят, че там имаше техен представител). Въпреки достойнствата си хората-котки нямали никакви шансове срещу оръжията и магиите на Древните и почти цялата им раса била унищожена. В тези трудни времена един друг представител на древните – Апи, решил също да наруши законите на своите и научил и хората-котки да използват магиите на Древните и техните могъщи оръжия. Така цялата земя била обхваната от размирици и унищожение. Най-накрая Древните решили да се намесят и да спрат Belial – той бил заловен, осъден на смърт и екзекутиран, след което всички Древни напуснали това пространствено измерение и целият им народ изчезнал в неизвестността. Това, което Древните обаче не знаели, било, че Belial е предвидил своето залавяне и осъждане и е

| графика | звук | оценка |
| --- | --- | --- |
| 85 | 74 | 72 |

фентъзи
ролева игра

**производител**

Westwood Studios
www.westwood.com

**изисквания**

Pentium 166
32 MB RAM, DirectX, 500 MB HDD



подготвил последващото си съживяване. За щастие и Belial не знаел, че Древните ще напуснат света – а той имал нужда от тяхната магия за съживяването си... Апи също не напуснал земята – той добре познавал врага си и подозирал какъв е замисълът му. Построил си подземен дворец в планините близо до малко езеро и започнал търпеливо да чака. Междувременно помагал и на смъртните с напътствия и предсказания. Скоро всички забравили истинското му име и започнали да го наричат Draracle.

През това време опустошителните войни и размирици продължавали. Никой не знае как се появила и огромната Dark Army, която сеела само смърт и разрушение. Така постепенно от многобройните някога народи останали само хората, драконоидите, хората-котки и The Thomgog. Драконоидите обаче вече били освободени от злото влияние на Belial и започнали да осъзнават какви злини са причинили и колко била огромна вината им. Последният им император заповядал всичките им градове да бъдат разрушени и писмените доказателства за тяхното съществуване да бъдат заличени, след което драконоидите се пръснали по света и с течение на вековете се претопили сред останалите народи. А Апи продължавал да помага на смъртните и да очаква завръщането на Belial. Скоро на брега на езерото в близост до неговия подземен дворец се появило селище на хората. Плодородната земя и изобилието на риба привлекли многобройни заселници, но и многобройни врагове. Жителите били принудени да изградят крепостта Gladstone – наречена по името на местността, където първият им предводител построил малкото си защитно укрепление. Така изминали векове – около крепостта възникнал огромен град, а армията на Gladstone била в челните редици на сраженията срещу непрекъснатите нашествия на The Dark Army.

Най-после стигнахме и до

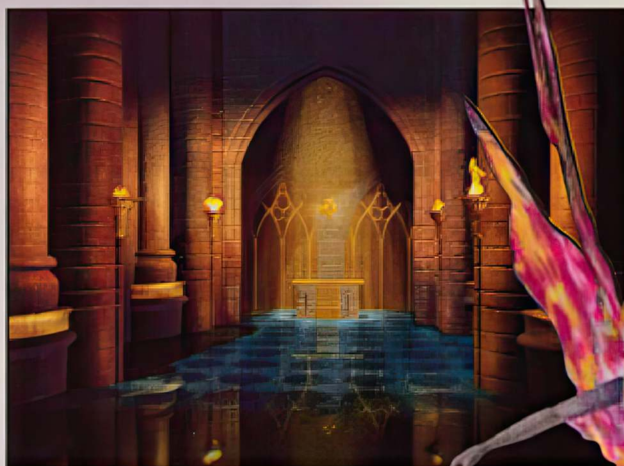
## Lands of Lore I

младата и красива Margarithe имала бурна, но краткотрайна любовна връзка с Richard Legre – сегашния крал на Gladstone. По неизвестни причини връзката им била прекъсната, но Margarithe се омъжила за провинциален благородник и му родила син Luther. Един ден съпругът на Margerithe бил убит в близост до крепостта Gladstone от разбойници. Основателно или не, Margarithe обвинила за това някогашния си любовник Richard Legre и се заклела да му отмъсти. Напуснала имението си и започнала да изучава черните науки и магии и станала прочута като Вещицата Scotia. Присъединила се към Тъмната армия и с ужасяващия си талант успяла да подчини голяма част от нея и да я насочи към Gladstone. Обаче крепостта оставала непревземаема... поне докато начело на бранителите стоял Richard и бил пример и вдъхновение за войниците. Изглеждало като че Scotia няма да успее – но от един пергамент на Древните тя прочела за артефакта The Nether Mask и за могъщата магия, вълътена в него – притежателят на артефакта можел да се превърне в което си живо същество или чудовище пожелае. Scotia успяла да открие маската и преобразена като врана отровила Richard. Плановете ѝ обаче били провалени от група търсачи на приключения от Gladstone – те намерили противоотрова за краля и успели да я убият във финалната битка благодарение на един друг артефакт на Древните – The Ruby of the Truth, който обезсилвал мощта на маската. Спасителите на Gladstone обаче не знаели, че в предсмъртните си минути Skotia се опитала да прехвърли на сина си Luther познанията и уменията си по преобразяване в други същества. Освен това никой дори и не подозирал, че използването на артефактите и магиите на Древните почти съживило Belial – той имал нужда от още съвсем малко магическа енергия, за да завърне окончателно в света на живите... и тази енергия му била дадена несъзнателно от Luther, докато той се опитвал да разбере какво става с него и какви са тези негови нови способности и странни преобразявания. Това вече е от Lands of Lore II, а как точно ще се развие играта зависи от това дали вашият Luther ще тръгне по стъпките на майка си или напротив – с помощта на Апи и магьосницата Dawn ще срази окончателно Belial – The God of the Evil. Във всеки случай сюжетът в Lands of Lore III предполага, че Luther е бил "добър" и че Belial е унищожен завинаги!



## Третата част на играта

започва с това, как след на смъртта на Belial Апи напуска окончателно земята и тръгва на далечно пътешествие, за да се присъедини към сънародниците си. След него остават единствено подземният му дворец и Jackel – изкуствено създаденият човекопо-



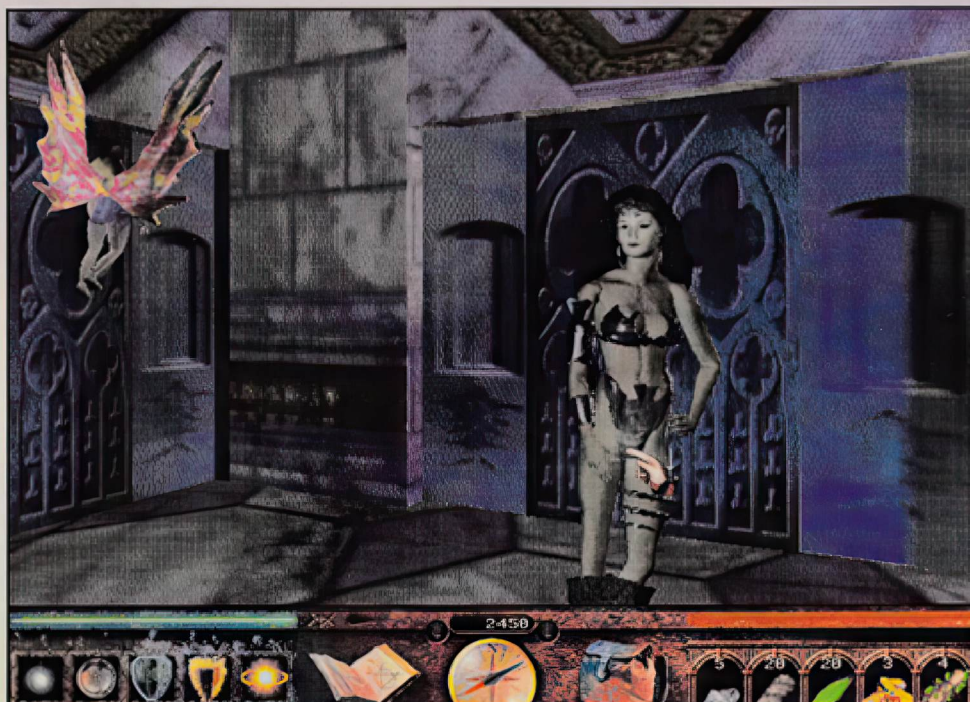




добен familiar, грижил се в продължение на много хилядолетия за съществуването и нормалното функциониране на двореца. В стремежа си да тръгне по-бързо Апи допуска фатална грешка – разрушени са преградите между световете, съществуващи в различни пространствени измерения и всички те започват бавно, но сигурно да се преливат един в друг... И не само това – невиждани чудовища, обитавали досега безплътното пространство между измеренията, започват да преминават в реалния свят, стремейки се да се сдобият с душа на разумно същество, което би им позволило окончателно да останат в световете на живите!

А през това време животът си тече – и битките срещу Тъмната Армия също продължават с променливи успехи. По време на една военна кампания Eric Legre (братът на крал Richard) завързва любовна връзка с Vernilla – млада и чаровна жена, която е обаче наполовина драконоид. В резултат на тази връзка се появява Copper Legre – героят на Lands of Lore III. След смъртта на майка си младият и самотен Copper Legre потегля на дълъг път, за да открие баща си Eric и с надеждата да намери ново семейство. Copper действително успява да открие баща си и да получи неговото признание, но всички останали от кралското семейство (по съвсем разбираеми причини) са настроени крайно неприязнено към него. Все пак противниците му не се осмеляват на открити враждебни действия – крал Richard отсъства от крепостта и вместо него властва брат му Eric, но това не пречи на враговете му да се надяват, че като се завърне кралят ще вземе мерки и ще се отърве от младия натрапник със смесена драконоидска кръв. Събитията обаче се развиват значително по-бързо – Eric се опитва да примири тримата си сина и организира лов на глигани – и докато вечерта около лагерния огън се водят разгорещени словесни двубои, наблизо се случва нов пробив между измеренията! Глутница Rift Hounds напада групата, Eric и двамата му сина са мъртви, а Copper пропада в дълбока яма и това спасява живота... но не и душата му! Заклинанието на придворната магьосница Dawn му дава малка отсрочка, но единственият му истински шанс е да потърси могъщия Draracle и да намери начин да си върне откраднатата душа!

Оттук започва действителната игра – вашият герой трябва да се измъкне от ямата и да се добере до Gladstone – всъщност това е и tutorial – трябва да се научите как се работи с вашия inventory, различните начини за управление и за битка, да се научите да боравите с дневника си – в него постепенно ще се натрупа огромно количество информация. Не трябва да забравяте да откриете и компаса си (който е там някъде, повярвайте ми :-). Като имате предвид, че в Gladstone ще намерите и spell-book, би трябвало вече да ви е ясно, че интерфейсът и управлението са изключително сложни и комплексни – и въпреки това са направени много рационално и са добре изпипани! По някое време ще ви се стори, че имате нужда от четири ръце, но като попривикнете ще се чувствате добре и ще сте доволен от многото възможности, които има пред вас... Стигнахме дотам, че се добрахме до крепостта Gladstone (добре че стражите бяха излезли да ви търсят) и като се свестихте, научихте "добрата" новина от Dawn за липсващата ви душа... и освен това бяхте набързо изритан навън – да сте по-далече от многобройните ви "доброжелатели". Последното напътствие на Dawn е да станете член на някоя от местните guilds – на магьосниците, на свещениците и на войните... и на крадците (защо ли ми е познато това). Членството в гилдиите води до много преимущества – по-добър социален статут, достъп до специални shops за "наши" хора, придобиване на допълнителни умения и плюс това всяка гилдия предлага и някаква "специална" услуга! Можете да се присъедините към колкото си пожелаете гилдии (и в четирите), но тогава натрупаните experience points се разпределят между много повече






умения и напредвате значително по-бавно (въпреки това наблюденията ми на съобщенията в някои message boards показват, че 80% от играчите действително се присъединяват към всички гилдии – очевидно е по-изгодно да имаш повече умения, отколкото по-малко, но да ги владееш по-добре). Войнската гилдия е особено важна, тъй като там се намира тренажорът – зала, където срещу неголяма сума можете... не, не да играете компютърни игри, а да тренирате, като се биете с изкуствени рицари – golems и да повишавате всичките си умения! Освен това всяка от гилдиите ви предлага помощник - "familiar", но можете да вземете помощник дори от гилдия, на която не сте член. Както не е трудно да се досетите, магьосниците и свещениците ви предлагат специализирани spellcaster помощници (за нападателни и за защитни-лекуващи магии), а войнската гилдия може да ви снабди с... golem! Колкото до гилдията на крадците – спомнете си един американски филм отпреди няколко години – "Господаря на животните". Там главният герой имаше помощници – две симпатични животинки, чийто коронен номер бе да се промъкнат до спящия враг и да му измъкнат ключовете от джоба! Вие можете да си вземете една такава животинка от гилдията на крадците!!! Оттук нататък ще имате доста голяма свобода на действие, но не трябва да забравяте, че ще е много добре да се правите на нещотърсач – бедна ви е фантазията на какви странни местенца ще успявате да намирате ценни предмети, магии и най-разнообразни полезни (или вредни – зависи от гледната точка) "дреболии". За играта могат да се напишат още няколко страници и далеч няма да се изчерпят всички "хитрости" и тънкости", но пък за сметка на това разполагате с доста подробен "help", а и ще се удивите колко и какви полезни неща ще се запишат автоматично в дневника ви. Все пак ето ви и едно подсказване – като отидете да потърсите Draracle, ще се окаже, че той вече си е заминал... Какво? Вече съм казал това? Хмм, тогава май наистина ще имате сериозен проблем... Но пък май бях казал, че пътят до новия му дом е дълъг и бавен? Може би ще успеете да го откриете в някое от другите пространства?

PS. След като приключих статията, деинсталирах Lands of Lore III от диска си, тъй като имам сериозен проблем с свободното пространство... и след няколко часа пак я инсталирах обратно...

*Генко Велев*





# писма

*Искам да ви благодаря, че сте направили от парчета хартия най-четеното списание за компютри в България. Питам ви като майстори познавачи коя е най-добрата видеокарта за 100-120$?*

*GGG*

Харесахме краткостта на писмото ти, GGG, и бъди сигурен, че това, което казваш, е истина. За видеокарта, ще ти препоръчаме Riva TNT, вече на цена под 100$ :)

*Моля, прочете въпреки краснописа! Аз съм все още едно средно геймърче. Но съм голям ваш фен. Прочетох в едно от писмата от брой 13 предложението за снимка на целия отбор. Ако решите да го осъществите, можете да я сложите на плаката. Сигурно сте с готини физиономии. Ще се радвам, ако публикувате статийка за вируса Чернобил - защото доста мои приятели, както и аз се интересуваме от него. Писмото е в този вид, защото е писано в час по математика и ще го пусна в междучасието.*

*От Gemeto - Лъчо*

Не се притеснявай за вида на писмото, важното е че си ни писал, (можеш да пишеш и в часовете по география, български, история...)

За снимка на плаката още не сме мислили, предпочитаме да публикуваме плакати на някоя от любимите ни игри с любимите ни герои, но това не означава, че физиономийките ни не са готини :)

За вируса Чернобил (или CIH) питат и други читатели, трябва просто да исталираш някоя от антивирусните програми в диска.

*Аз съм едно 11-годишно момче, но чета всеки брой на списанието ви. Изпращам също една моя рисунка на Blood 2: Nightmares (макар че не изглежда, че съм я рисувал!)*

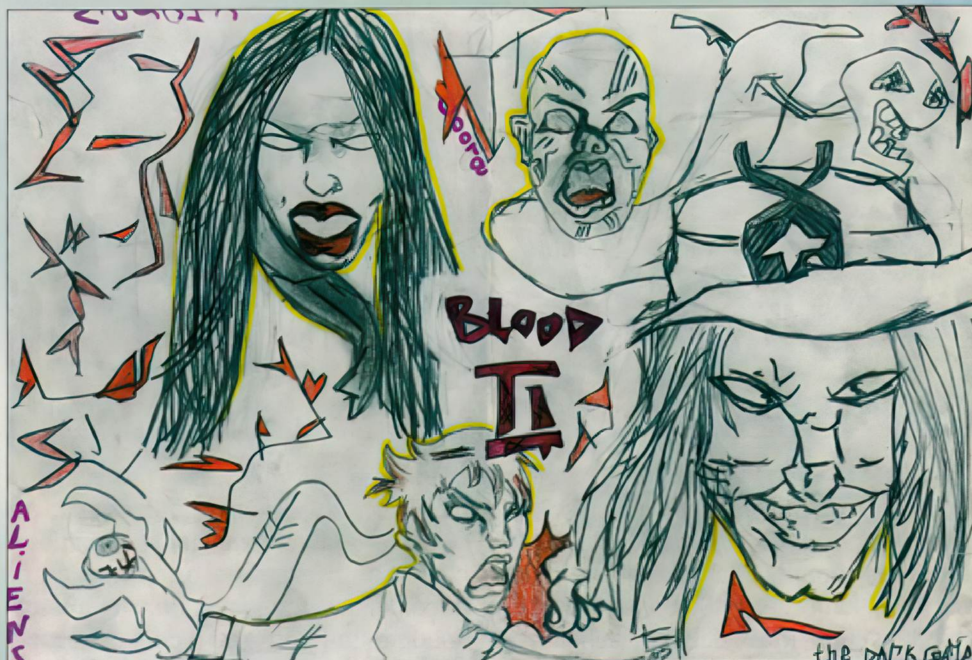
*Защо не пуснете в диска малко филмче на редакцията ви, в което да има комедии?*

*Бих желал да публикувате статия за играта Spice World или да бъде записана в диска?*

*С най-PC-манийско уважение*

*Георги Данев Янакиев (Gombe)*

*гр. Чирпан*




Напълно сме убедени, че ти си нарисувал рисунката на Blood2: Nightmares, въобще рисунките, които ни изпращате, наймного ни радват, дори разширихме рубриката от една на две страници, за да можем да ги публикуваме.

*...Много ни кефят всички ваши CD-та, но преди да се абонираме не успявахме всеки път да си закупим новото издание. Сега вече получаваме всички. Ще си включваме интернет през лятото, сигурно и доста други ваши читатели и искаме да ви помолим в следващия диск да включите и някоя антинюкерна защита.*

*Любомир Андреев*

*Димитър Динчев*

*Харманли*

Качи си от диска брой 5 на списанието програмата AtGuard, с която можеш да защитиш интернетвръзката си не само от нюк-ове, но и от други опасности като backdoors, JavaScript аплети и да се отървеш от дразнещите рекламни банери, с които сайтовете са пълни напоследък.

*Имам някои предложения към вас:*

*Всяка известна фирма, институция или медия гради имиджа си първо по продукта, който предлага и второ, по своето лого. Както е явно, PC Mania вече е институция в българската компютърна и геймърска култура. Така че би могло да организирате конкурс за лого на списанието и евентуално видеоклип. Според мен това ще е удачна стъпка към изградения ви вече имидж...*

*Валери Меламед*

Нашето лого е вече добре известно и не смятаме да го сменяме, но винаги сме готови да приемем 3D-графики, анимации, рисунки,и и аудиоклипове - ако ни ги изпратите или донесете лично в редакцията, със сигурност ще влязат в диска, така че заповядай!

*Все още нямам компютър, но*

*въпреки това вече имам доста дискове с демоверсии на игри и програми от вашето и други списания. Един приятел обаче ми каза, че демоверсиите повреждат компютъра и като бъдещ собственик това ме притеснява.*

Дано вече да имаш компютър, Веско, толкова много дискове трябва някъде да се четат, нали?

За първи път експертите от PC Mania чуват, че демотата могат да повредят компютъра!!! Такъв риск не съществува дори и при warez-ите :)

Ако те интересува наистина всичко, свързано с правенето на игрите, ти препоръчваме www.gamasutra.com

***From:*** *Alexander <abakalov@yahoo.com>*
***To:*** *<pc-mania@iname.com>*
***Sent:*** *Friday, May 28, 1999 4:13pm*
***Subject:*** *Hail to thee, Oh Mighty PC Maniacs*

*Здравейте!*

*Пише ви един ваш почи...*

*Нееееееееее! Това е адски изтъркано! Пише ви един ваш стар приятел, който с любов следеше вашето израстване, прогрес, възход, еволюция и преждевременно напълняване :)*

*Евала. За сравнително кратко време от брошурка с някоя и друга интересна клюка (прощавайте, ама първите броеве на PC Mania си бяха това) успяхте да се превърнете в прекрасно геймърско списание с великолепни CD-та и примамлива ценичка...*

*Да не говорим, че сред списвачите ви от известно време се мъдри и старият ми любимец Ники Икономов, когото страшно уважавам.*

*Понеже сте само на една мъничка крачка от съвършенството и много ми се ще да я направите ще ви дам някой дребни съветчета:*

*1. Поразширете рубриката с писмата. Феновете обичат да я четат, повярвай те ми.*

Както виждаш е сторено :-)

*2. Нелогично е играта на броя (предполага се, че играта на корицата е именно такава!) да бъде рецензирана на две странички. В случая с Requiem пък половината от тези две странички бяха заети с аргументите на Боян да НЕ ИГРАЕ 3D-екшъни...*

Боян е порицан публично, въпреки че поне на нас статията за Requiem ни харесва.

*3. Направете скоро някаква презентация на хората от екипа ви. Хубаво е да се знае какви игри обичата, за да могат читателите да са наясно доколко са обективни рецензиите им.*

Will be done! Засега като ориентир ще кажа само, че по правило всеки пише за жанровете, които играе.




WANTED! ZEZIN 3D

SPICE POLICEMAN ZEZIN 3D

Цветан Пантев

***From:*** *Venelin <venelini@mail.vega.bg>*
***To:*** *Pc-mania <pc-mania@iname.com>*
***Sent:*** *Sunday, May 23, 1999 5:21am*

*Аз съм Сашо и живея в село Кичево (до Варна).*

*Няма да ви казвам,че вашето списатие е убийствено, страхотно, неповторимо, и че единствената ви пречка може да бъде Дружеството за зашита правата на конкуренцията - вече си знаете, че е така. И тиражът и обемът на PC Mania са недостатъчни, но това също го знаете. И най-накрая едваиздържам цял месец да чакам до новия брой. Опитайте се да намалите този месец, моля ви. Иначе някой ден може да получа сърдечен удар. Играя изключително на Brood War и Doom 2: Plutonia Experiment. Единствената ми възможност за multiplayer е по телефона с другия геймър от селото, често трепем зерги в комбина.*

Защо играете срещу зергите, а не пробвате и един здрав deathmatch? Повярвай ни, по-голям майтап е! Колкото до съкращаването на месеца - все пак и ние трябва да имаме време за геймене :).

*За статията за Quake 3: Когато излезе пълната версия на Quake 3, please, PLEASE!!! нека да не я пише Никола Дърпатов!!!*

*Както се вижда отдалече, той не си пада по 3D пукотевици и особено по тези на id. Просто не ми се иска да чета глупости от рода на това:*

*"Quake 3 е пълен боклук за single player!". На Дърпатов едва ли може да му се сервира нещо наистина ново, а и не знам какво наистина революционно иска. То вече всичко се изтърка! Трябва наистина да си гений, за да измислиш някакъв интересен сюжет, а това както се видя от предишните Quake-ве е малко трудна задача за хората от id. Според мен вече го няма първоначалното удоволствие от този тип игри, както когато за пръв път излезе Doom. Там имаше тръпка, всеки говореше за нея с ентусиазъм...*

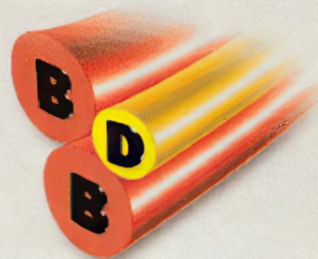
*Rinc3WinD*

Трябваше по-внимателно да прочетеш статията на Кольо Дърпатов - "id ще задоволят очакванията и на най-претенциозните привърженици на мрежовите битки" като тебе.

А за single playera "сюжетите са свършили"? Това е "трудна задача за хората на id"? "Няма тръпка"? Остава с нетърпение да чакаме пълната версия на Quake 3, като дотогава играем на...

...Doom?

# Каква е ползата от ISDN?




"В България няма такова животно като бърз Интернет! Българските телефони и доставчици на интернет услуги са пълни боклуци и ако се вържем за повече от 30 мин. без разпадане трябва да сме благодарни на Бога и БТК за невероятния късмет. Западняците имат Интернет, за какъвто не можем и да мечтаем :-(" Искате ли да чуете още няколко подобни клишета? Истината е, че междувременно, колкото и да звучи невероятно, всички те са грешни! От края на миналата година тези проблеми имат доста добро решение и поне една част от българите могат да се радват на скорости на Интернет, които са напълно съпоставими с тези на повечето европейци. Магическата думичка се нарича ISDN и противно на всички очаквания не е недостъпна химера за обикновения потребител.

## Какво е ISDN?

Според официалната терминология на БТК ISDN се превежда като Цифрова мрежа с интеграция на услугите. Казано на по-прост език, това е принципно нов вид телефон, който няма нищо общо с откритието на Бел, не използва никакви аналогови компоненти и предава цялата информация в цифров вид. На практика ISDN е нещо като локална мрежа между вас и всички останали абонати на БТК, която освен стандартните телефонни услуги предлага и куп екстри като видеоконференции, възможност за едновременно водене на няколко телефонни разговора, проверка на телефонната сметка в реално време и т.н. Тук искам да отбележа, че ISDN мрежата е разделена на 2 вида канали. Така наречените B канали са предвидени за транспорт на данни и се използват за телефония и пренос на информация. Освен това към всеки ISDN пост има и един D-канал, който се използва, за да съобщите на централата какъв точно вид услуги (телефон, пренос на данни и т.н.) ползвате в момента. Всичко това, разбира се, е хубаво и приятно, но нас ни интересуват най-вече предимствата от гледна точка на достъпа до Интернет. В това отношение промяната спрямо стандартните телефони е още по-радикална. В момента БТК предлага два вида достъп до ISDN мрежата. Така нареченият "Основен достъп" е услугата, предвидена за частните абонати. При него получавате 2 B канала от по 64 килобита, т.е. на практика ви осигурява скорост от 128 килобита в секунда, което вече надвишава капацитета на доста от родните доставчици на Интернет. Другият вид ISDN се нарича "Първичен достъп" и е по-известен на масовата публика като T1. При него разполагате с 30 B-канала или общо 2 мегабита в секунда! Тук няма да се спирам на T1 поради простата причина, че дори да си пуснете такова нещо едва ли ще намерите доставчик на Интернет за такава скорост :-) Повече от ясно е, че единственото осъществимо засега нещо е "Основният достъп". Както вече казах, разполагаме с общо 128 килобитова връзка, която можете да ползвате по 2 различни начина. Обикновено се използва само единият B-канал или скоростта е ограничена на 64 килобита. Ако вашият доставчик на Интернет разрешава (питайте специално, защото повечето фирми в момента не допускат multilink през ISDN, а според нашите проучвания при частните доставчици това е възможно само чрез I.net!) можете по всяко време да включите и втория B канал и така реално да удвоите скоростта на теглене. Особеното в случая е, че ако ползвате 2-та канала ще плащате все едно водите и два телефонни разговора. Повечето ISDN модеми обаче предлагат интелигентно решение на този проблем като включват втория канал само когато това е действително необходимо, защото трафикът ви от Интернет е надхвърлил определен обем и го изключват също така автоматично, когато трафикът падне под определен минимум. На практика с един B канал можете да теглите архивирани файлове със скорост от 7 k/sec, а ако се пуснете на 128 килобита, ви чакат шеметни скорости от порядъка на 12-14 k/sec. Това прави между 40 и 50 мегабайта на час,

скорост, която би трябвало да удовлетвори и по-придирчивите потребители :-)

### Какво е необходимо за ISDN?

Едва ли има нужда да споменавам, че за целта ви трябва и ново устройство за предаване на данни. Това е така нареченият Терминален адаптор. Думата модем не се употребява, защото при ISDN няма модулация и демодулация на звук, а данните се предават по мрежата направо като нули и единици. Друга особеност на ISDN-мрежата е нейната пълна несъвместимост с всякакви аналогови устройства. С телефонните апарати няма особен проблем, защото се предлагат най-различни конвертори, а и всеки Терминален адаптер има поне един изход за аналогово устройство. При модемите нещата не стоят така. Естествено можете да си пуснете аналогов модем, но тогава няма да забележите абсолютно нищо от благините на новата технология, а и старите модеми просто не поддържат скоростите, които са възможни през цифровата мрежа. Подобно на обикновените модеми и ISDN терминалните адаптери се предлагат като външни и вътрешни устройства. Вътрешните адаптери са драстично по-евтини (има и модели под 80$) и предлагат повечето необходими функции. Външните уреди имат предимството, че не натоварват особено централния процесор и не заемат ценни системни ресурси, а освен това обикновено имат поне два изхода за обикновени телефони, докато вътрешните модели по чисто механични причини имат само един такъв извод. Освен това част от външните ISDN адаптери се предлагат с вграден V90 модем, така че при нужда можете да ги използвате и за достъп до доставчици на Интернет с чисто аналогов достъп. Дори и в този случай ISDN има известни предимства. На V90 ще получите малко по-бърза връзка (обикновено около 50 000 bps) от тази с нормален цифров телефон. Линията обаче ще бъде много по-стабилна и на практика дори след доста часове няма да усетите падането в скоростта, което се забелязва при стандартните цифрови телефони. За нещастие и външните устройства си имат недостатъци. Освен с доста висока цена (над 300$) ще се сблъскате и с един недостатък на старите технологии в компютъра ви. Стандартният сериен порт на PC-то може да работи максимум на 115 200 bps. Скоростта на 2 B канала обаче е 128 000 bps, така че част от честотата ви просто ще остане неизползвана, освен ако нямате съвсем нова дънна платка с подобрени серийни портове, които поддържат и по-високи скорости.

### Цената на удоволствието

Повечето от вас вероятно подозират, че толкова хубави неща вероятно струват космически суми. И тук истината е съвсем друга :-) На практика цената на ISDN е съвсем разумна. Откриването на нов пост струва 300 000 лв., а преобразуването на съществуващ цифров телефон в ISDN се извършва срещу 140 000 лв. Всичко това, разбира се, ако има техническа възможност. Поне засега ISDN се предлага в София, Пловдив и Варна и Бургас. Според БТК до края на годината такава възможност ще има във всички областни градове. След инсталацията на поста се плаща месечна такса от 30 000 лв. (тази такса включва 2 телефонни номера!) и, разбира се, изговорените импулси, които като времетраене и цена са абсолютно идентични с тези на нормалните цифрови телефони (5 мин. на импулс през деня и 9 мин. вечерно време, през уикенда и на официални празници). "Малката" разлика е, че скоростта на теглене на информация от Интернет се увеличава поне тройно спрямо всеки друг вид телефон! Това, разбира се, ако ползваме multilink на 128 k. Неща като разпадане на връзката, намаляване на скоростта заради смущения по линията и други подобни неволи просто минават в пълна забрава, а Интернет се превръща в едно истинско удоволствие. Най-накрая остава само да си изберете правилния доставчик на Интернет. Трябва да внимавате за две неща: първо, скоростта да е такава, че реално да постигаме ISDN скорости и второ, да ви се разрешава връзка на 128 k.

*Никола Дърпатов*

# Класация Top 10 – България

Започваме по традиция с Top 5 Multiplayer. По предложение на читателите от следващия брой може би ще опитаме да даваме отделни оценки към игрите за multiplayer и за single game.

В класацията за този месец най-сетне има размествания (че взе да ми доскучава – два-три месеца поред почти еднакви класации). Феновете на Brood War и на Quake обаче не е необходимо да се притесняват – техните любими игри все още си остават непоклатимо на първите два места. Но, както предсказахме преди два месеца, Need For Speed III се сгромоляса стремително от челната петорка и съвсем заслужено бе заместена с... Need for Speed: High Stakes! От по-старите игри Delta Force продължава да бъде играна от много маниаци – особено като се има предвид колко много карти за multiplayer могат да се изтеглят от Интернет (фенсайтовете на DF са няколкостотин!!!) Току-що излязлата Descent 3 също може скоро да се намести в челото и да пообърка спокойствието на досегашните лидери.

Както винаги, в single класацията има повече разнообразие. Действително, в почти всички излезли през последните години игри е предвидена възможност за multiplayer, но реално голяма част от игрите са създавани именно за single игра, а мрежовите възможности са добавени най-вече защото е модерно. Обратното често също е вярно – например Delta Force е елементарно лесна за единична игра – ръководените от компютъра ваши съекипници свършват почти цялата работа, а вие през това време можете спокойно да събирате слънчев тен!

## Top 5 Multiplayer

1. Brood War
2. Quake II
3. Delta Force
4. Need for Speed: High Stakes
5. Age of Empires II: Age of Kings

## Top 10 Single Play

1. Heroes of Might and Magic III
2. Star Wars: Phantom Menace
3. Alien vs Predator
4. Descent 3
5. Mech Warrior III
6. Might and Magic VII
7. F16 Aggressor
8. Railroad Tycoon 2: The 2nd Century
9. Commandos: Beyond The Call...
10. Grand Theft Auto: London 1969

# За сведение на всички геймъри, геймърки и Интернет маниаци:

На 15.06.99 отвориха врати първите три зали на Гейм и Интернет начинанието: „Виртуален свят". **Е, кво от това, още три клуба в морето от зали, пък и аз си имам компютър у дома!** Това е Ваша мисъл, която ние ще борим. За да може да стане задочна дискусия, да видим какво предлагаме сега и в близките месеци.

Започваме с три зали със следната конфигурация за всяка зала:

**12 Компютъра** за игрална зала, **Климатик** във всяко помещение, WC, бюфет за шоколадови десерти и студено безалкохолно. Компютрите: **Intel дънна платка**, **19" MAG** монитори (обещахме Compaq, но не ни излезе сметката), **64 MB SDRam**, **16 MB видео**, **Creative** звук, **Intel Celeron** with cache процесор, **8.4 GB IBM твърд диск**, **100 MBs LAN** мрежа, скоро цифрова наета линия към Интернет, **Windows 98** среда (платени права). Първия месец, месец и половина ще ни простите, ама ще сме „гола вода" в организационно, мрежово, игрово и всякакво друго отношение. Помагайте както можете и най-вече като ни посочвате грешките на момента. През този период на системни мрежови настройки и трупане на опит, за да не Ви изнервим до отказ ще работим на 70 % от цената. Е, първата седмица (14 Юни – 20 Юни) за да не ни бият заклети геймъри, работихме без пари. Благодарим на всички, който тестваха мрежите и помогнаха със съвети и препоръки. Тези, които не се включиха на авантата, да не се отчайват, ще имаме и друг път промоции (обичаме сложни думи). Не се срамуваме от незнанието си в началото, все пак добрите клубове в България работят вече по една, две години. Ще ни отнеме време да ги догоним и изпр... (ооп нелоялна конкуренция).

Засега не пускаме Интернет, бавят ни наетите линии. Sorry, лафче и e-mail, ще чакаме.

След два месеца ще вдигнем бройката на компютри в зала според размера на помещенията ни до 16-20. После чак зимата (когато вече ще сте ни показали какво искате от един клуб), ни чакайте едновременно в Пловдив, Варна, Русе и Зарата, ако ни стигнат сили и в още два града.

Залите в момента са:

1. **София: ж.к. „Младост 1А"**, бл. 509, задната част на блока (зад вход А)
2. **София: бул. „Драган Цанков" No 26**, срещу паркхотел „Москва" от входа на Руското посолство по локалното платно (старата трамвайна линия), първата кооперация вдясно.
3. **Бургас: ул. „Македония" No 59** с лице към ул. „Гладстон" No 87.

Всички гейм маниаци сте добре дошли. С тази реклама, ще Ви поомръзнем да се повтаряме, какво сме, какво ще бъдем, колко хубави неща мислим да правим за геймърското братство в България и какви идеи имаме. Почва да звучи лицемерно. **Тези май казват,че ще работят само за нас. Тази история сме я чували вече.** Не, няма да Ви лъжем, ние, както и другите клубове, работим да спечелим някой лев (от новите). Държим обаче във фирмата ни да има по-малко сухи счетоводители и повече запалени и завеяни геймъри. Това ще го видите в залите. Ние работим и за удоволствие – за нас и за Вас. Вие сте тези, които ще направят клубовете "Виртуален свят", такива, каквито на Вас Ви харесват.

Нещо не ни стига мястото да си изложим мислите. Ще гледаме да сме по-кратки, че тази страница я плащаме.

И така, мрежа от зали. Възможност за градски състезания, после зонални и накрая на национално равнище да се срещнат „the best of the best". Изграждане на рейтинг система за българските геймъри по подобие на тези в Yahoo и Case's Ladder. От уважение към старите клубове, чакаме някой друг да предложи създаване на Българска Професионална Геймърска Лига. На Запад младежи живеят от състезания и бета тестинг на програми. Надяваме се с помощта на една бъдеща БПГЛ да се финансира българско участие в чуждестранни турнири. Няма да ги каним тук, че ще ги бием много. Ясно е, че такава Лига е обществена организация. Ние като фирма поддържаща такава организация бихме предложили безплатни часове за тренировка на професионални състезатели.

В нашия уебсайт – www.virtualworld.bg ще Ви предлагаме интересни статистики, безплатни download-и, чийтове, пачове, нови карти за игри и други заигравки. Не очаквайте да стане веднага, но сайта ще е интерактивен, така че зависи и от Вас. Използувате уебпространството ни за да обменяте информация. Ще има и безплатно пространство за Ваши страници без да Ви задължаваме да слагате наши или чужди реклами. Засега ни е доста постен сайта, но това е част от нашата очарователна леващина. Помагайте да се оправим. Пък, като Ви омръзнем винаги може да ни хакнете сървъра.

Благодаря Ви, ако сте прочели този пейдж, два пъти thanks, ако посетите уебсайта за по-пълна информация. Е, ако посетите и клубовете, дано Ви хареса, а ако не, ни кажете и елате след време пак. Който иска да се приобщи към нас като геймър, симпатизант или част от шантавия ни екип – добре дошъл. Извинете за непрофесионалната реклама, но ние разбираме малко от компютри, много от игри и затова не сме направили рекламна агенция, а компютърни зали.

***Ние не сме най-добрия компютърен клуб, ние ще станем толкова добри, колкото ни направите Вие.***

*Екипа на Виртуален Свят*

# Кой е подходящият джойстик?

Пробвали ли сте да играете новия суперхит на LucasArts X-Wing: Alliance? Ако още преди главното меню получавате съобщение "Joystick Required" с последващо безцеремонно изхвърляне от играта, значи и вие спадате към геймърите, които спешно се нуждаят от поредния ъпгрейд на компютъра :-) Допреди 1-2 години джойстиците някакси оставаха извън полезрението на компютърните геймъри и се считаха за екстравагантна придобивка или отживелица от времената на 8-битовите компютри, която върши работа преди всичко на любителите на самолетни симулатори. Това отношение не беше лишено от известна логика, защото 99% от игрите така или иначе можеше да се играят без никакъв проблем само с клавиатура. При това положение правенето на допълнителен разход за такъв уред изглеждаше действително необосновано още повече като се има предвид, че джойстикът върши работа само за игри и за нищо друго. Междувременно обаче игрите станаха по-сложни. Ако се загледате в конфигурационното меню дори на стандартните 3D-екшъни от последните месеци, ще видите, че реално ви трябват поне 10-15 бутона на клавиатурата, за да можете да извършвате нормално всички предвидени движения. Това развитие на събитията отново направи актуален въпроса за специализирани контролери, които да облекчат живота на геймърите. В същото време и самите производители се замислиха сериозно за технически нововъведения и хвърлиха на пазара няколко доста атрактивни решения. Днес можете примерно да си купите специален волан, с който поредният Need For Speed добива съвсем нови измерения. Освен това вече дори в България се предлагат на съвсем разумни цени джойстици и волани с "Force Feedback", които ви дават възможност съвсем реално до почувствате играта. С помощта на тази технология вашият джойстик вибрира и извършва най-разнообразни движения в зависимост от събитията на екрана. Така например като карате по паваж или през пустинята воланът трепери в ръцете ви сякаш действително карате кола в такива условия. При 3D-екшъните, когато ви уцелят, чувствате удар, а при стрелба е възможно да се симулира откатът на оръжието :-) Така виртуалната реалност постепенно напуска сферата на научната фантастика и става съвсем достъпна за масовия геймър.

Сега остава да видим и кои са най-подходящите д жойстици. Искам веднага да предупредя да не се хвърляте сляпо на най-евтината възможна оферта, ако искате сериозно да играете и не ви се занимава да сменяте джойстика през 2 седмици! От особена важност е уредът да е направен стабилно и да има поне 4 бутона. Разбира се, ако можете да си позволите модел с 8, въобще не се замисляйте! Колкото повече, толкова по-добре! Инвестицията в малко по-скъп модел определено е оправдана, защото ще ви спести много нерви по-късно. Освен това различните евтини "noname" боклуци от ценовата категория 10$ винаги се калибрират по-трудно, а след това често се разцентроват. В момента на пазара в България се предлагат моделите на трима производители, които според нас отговарят на изискванията за модерен джойстик:



### Microsoft Sidewinder

Да! Правилно прочетохме! Microsoft освен да гони софтуерни пирати из балкански държави и да бълва нови версии на Windows през 7-8 месеца предлага и джойстици. При това никак не лоши :-) В серията Sidewinder са включени стандартен джойстик с възможност за 3D-движение, джойстик с 3D и force feedback, много добър джойпад и волан в две модификации – с и без force feedback. Всички продукти са с отлично качество, висока надеждност и както вероятно се сещате – добре написани драйвери за Windows. Това с драйверите е много важно, защото напоследък всички игри се обръщат към джойстиците през DirectX. Естествено Microsoft, ако не друго, поне гарантират 100% интеграция и съвместимост на своите продукти с този интерфейс. Проблемът обаче настъпва, ако решите да минете на Linux или някоя друга операционна система, която не се произвежда от американския софтуерен гигант. Тогава вашият джойстик ще си остане безполезна купчинка пластмаса и метал, защото за каквито и да е било драйвери просто можете да забравите. Като цяло серията Sidewinder е много препоръчителна, ако сте готови да платите цената, която въобще не е от най-ниските.

## Logitech Wingman



Особено в миналото джойстиците с марката Wingman се радваха направо на култов статус сред запалените геймъри. Те бяха едни от първите, които освен отлично качество предлагаха и куп екстри от типа на много бутони, допълнителен trackball (при модела Wingman Warrior) и изпипани драйвери с предварително зададени настройки за всички по-хитови заглавия. От днешна гледна точка Wingman-ите продължават да бъдат отлично решение. Цените им междувременно също паднаха сериозно и въпреки че продължават да са доста високи, станаха по-поносими за редовите геймъри. В момента се предлагат няколко модификации. Серията започва с базовия модел Wingman Light (стандартен джойстик, който върши добра работа, но няма особени екстри), минава през професионалния Wingman Extreme (изключително добро решение, особено ако играете на симулатори) и стига до тежката артилерия Wingman Warrior, който и до ден днешен се счита за един от най-добрите джойстици в света. За съжаление, досега не съм виждал Wingman Warrior на родния пазар, което вероятно се дължи на доста солената му цена :-( Разбира се, Logitech също предлагат джойпадове и волани, като последните имат модификации с и без force feedback, но и те, подобно на Wingman Warrior, засега не се предлагат официално в България.



## Zykon

Наскоро тази сравнително неизвестна поне за мен фирма също стъпи на родния пазар и с чиста совест мога да кажа, че по време на тестовете в редакцията продуктите на Zykon оставиха отлично впечатление! Фирмата предлага пълна гама геймърски контролери, които започват с най-обикновени джойстици и джойпадове и стигат до направо уникалния универсален волан "4 in One". При него можете да променяте формата на самия контролер в зависимост от вида на играта, на която сте се отдали в момента. Наред със стандартен волан, можете да превърнете вашия "4 in One" в точно копие на мотоциклет или самолетен щурвал. Особено внимание заслужават и джойпадовете от серията Virtual Twister. Освен че са ергономични и реагират изключително добре, към тях е включен и доста разнообразен софтуер, сред който имаше дори пълна лицензирана версия на миналогодишния мегахит Battlezone. Останалите продукти на Zykon също оставят много добро впечатление и едва ли ще разочароват дори най-взискателните геймъри.





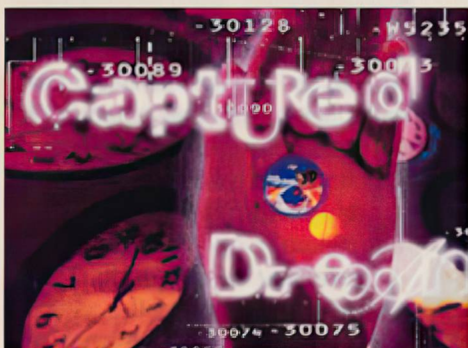
## Leda Destiny

Това според мен е най-приятната изненада на пазара. Серията Destiny включва пълна гама контролери. От тази марка можете да намерите 4-бутонен джойстик, 8-бутонен джойстик, два вида джойпадове с 6 и 8 бутона, волани с и без force feedback. На пръв поглед нищо ново и невиждано, но като погледнете цените на отделните продукти ще видите, че те са значително по-ниски от тези на конкуренцията. При това тестовете в редакцията показаха, че продуктите на Leda не се отличават по-нищо от значително по-скъпите си конкуренти. Дори според мен от гледна точка на ергономичния дизайн джойстиците и особено воланите имат сериозни предимства пред всичко друго, което ми е минало през ръцете и не уморяват ръцете дори след по-продължителна игра. Именно добрата ергономия обаче води и до единствения по-сериозен недостатък, който за радост не засяга по-голямата част от геймърите. Поради особеностите в конструкцията си джойстиците на Leda (това не важи за джойпадовете и воланите) не са подходящи за левичари. За нещастие обаче това май се отнася за повечето от новите джойстици и докато на Запад се предлагат специални модели за левичари, то поне засега в България вносителите не обръщат необходимото внимание на този проблем. За поддръжката също могат да се кажат само добри думи. Windows автоматично разпознава всички контролери Destiny и инсталира съответните драйвери за тях. След това не ви остава нищо друго освен да се отдадете на интензивен гейминг.

*Никола Дърпатов*







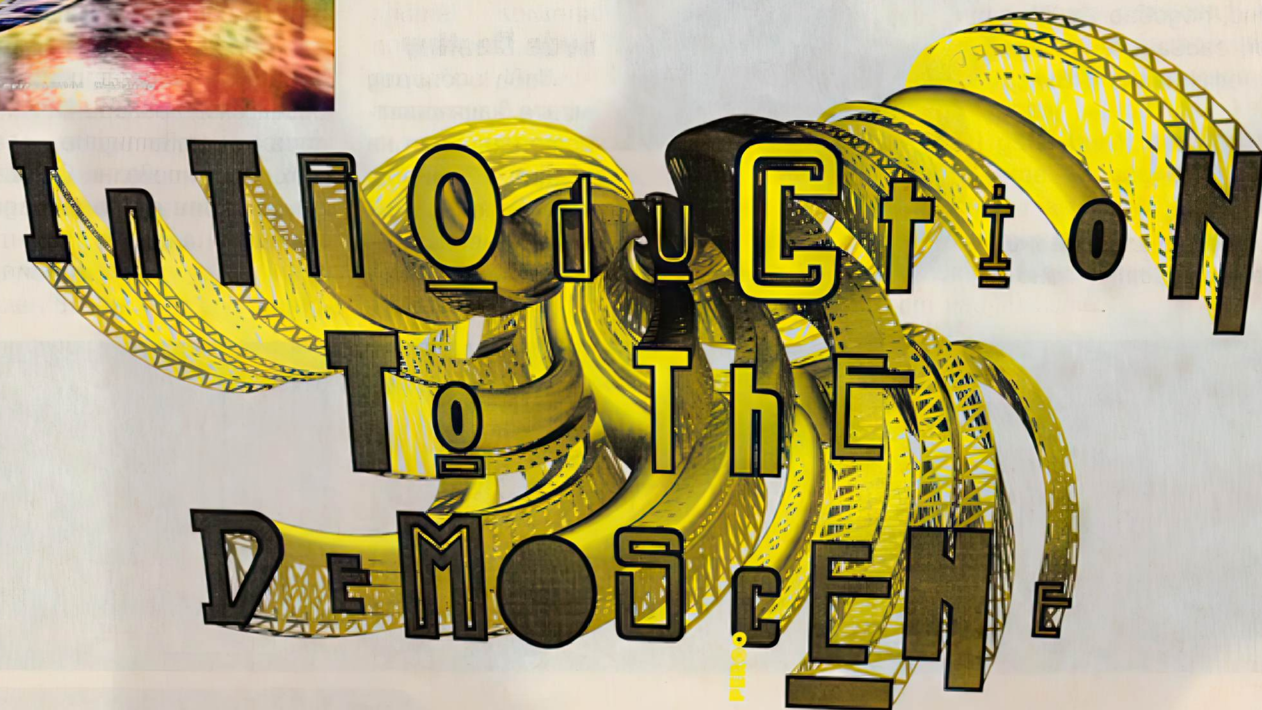


На страниците на PC Mania са се появявали много игри с една от друга по-интересни истории за чужди светове, отминали или бъдещи времена, чудновати хора и създания. Макар и абсолютно различни, те си приличат по едно – винаги са плод на гениалното въображение на авторите на дадена игра или казано с други думи – те са измислица. Това, което ще ви разкажа, не е странна приказка, нито творение на болен мозък, а истинско събитие, което има своето развитие и в днешно време. Странно защо в България за това явление се говори малко...

...имало отдавна, преди повече от 15 години, когато малцина можели да си позволят компютри, групи cracker-и, които виждали сметката на всяка нова софтуерна защита независимо на игра или на програма. Те се събирали заедно и си организирали copy-партита, на които си разменяли новите програми и игри и се хвалели един на друг кой колко защити е разбил. Тъй като всеки бил горд с постиженията си, някои започнали да прикрепят към всичко, което crack-ват, малки програми-реклами, наричани intro (въведение). Intro-тата представлявали анимации, генерирани от програма в реално време (т.е. не предварително подготвени), рекламиращи дадената crack-група и този, който се е проявил при разбиването на защитата.

Постепенно кракерите започнали да се състезават и в правенето на intro-та. Тъй като intro-то трябвало да бъде малко и да не пречи на нормалното изпълнение на останалата част от софтуера, били необходими големи умения. Скоро във всяка crack-група се появил човек, който се занимавал главно с изработването на intro-та. С течение на времето те започнали да стават все по-големи, все по-сложни и така се стигнало до появата на т.нар demo-та, които били самостоятелни мултимедийни демонстрации, показващи уменията на програмистите. Към анимациите била добавена и музика и демотата се превърнали в малки клипчета, плод на необятното въображение на младите си създатели. Започнала бясна надпревара в изработването на по-добро demo...

Сигурно ще се учудите много като разберете, че първите подобни произведения се появяват не за PC, а за домашните компютри Commodore и Atari XL. По онова време PC-тата бяха много зле от гледна точка на мултимедийни възможности и чак след появата на VGA мониторите и SoundBlaster-ите (към края на 80-те) започнаха да се появяват intro-та и demo-та за PC. Но дори при специализираните домашни компютри писането на demo-та не бе лесна работа, тъй като компютрите все още не бяха достатъчно бързи, за да правят желаното от авторите и то в реално време. Ето защо трябваше да



се прилагат хитри техники, да се "лъже" хардуерът и т.н. Кодът на самите demo-та бе писан на ниско ниво (Assembler) и оптимизиран по такива невероятни начини, че кухите програмисти от Microsoft да се хванат за главите.

Появиха се и първите demo-групи, които се занимават само с писане на демота. Те се състоят от по няколко членове, обикновено 1 или 2 програмисти, 1 или 2 музиканти и художник (като не е изключено някой от програмистите да е и автор на музиката или обратно). Не бе задължително те да живеят в един град – с развитието на Internet стана възможно създаването на групи, чиито членове живеят на големи разстояния един от друг.

Тъй като хората, занимаващи се с това, станаха повече, започна организирането на т.нар партита, на които представителите на отделните групи показват своите произведения. Те са своеобразно продължение на copy-партитата, които си огранизирали cracker-ите в доброто старо време, но са по-добре организирани и привличат повече хора.

Най-старото голямо и добре организирано парти, за което ми е известно, се нарича The Party (може би оттам идва общото име), на което няма PC състезание (а само Amiga и C64) и се провежда за пръв път през 1991г. Преди това е имало и други (като едно с 30-посетители в Югославия през 1990-та), но те не представляват интерес. Партито, което обаче е по-значимо за историята на The Demoscene, се провежда в едно училище в град до Хелзинки – Кауниянен (Финландия). Нарича се Assembly'92 и е организирано от легендарната demo-група Future Crew. То дава тласък на по-нататъшното развитие на демосцената като цяло. То е и първото голямо парти, на което има участие на PC групи. Партитата сами по себе си много приличат на събиранията, които организират феновете от движението Metropolis например, с тази разлика, че на огромните екрани се пускат демота, а купонът продължава по няколко дни.

От 1992-ра нататък интересът е огромен и бързо се появяват множество демо-групи и всевъзможни състезания, оформящи днешния вид на демосцената. 700-те посетители на Assembly'92 нарастват до над 4500 на Assembly'98. Други по-известни състезания са Naid, The Gathering, Summer Encounter и т.н. Демосцената е представена главно от високоинтелигентни, продуктивни и талантливи хора, които не признават дискриминация на базата на расови, полови или религиозни показатели. В този свят всички са равни и оценявани по това, което са направили. The Demoscene е повече от хоби – това е един нов начин на мислене, за който можете да научите повече, ако посетите www.scene.org.

В момента Demoscene е понятието, обединяващо всичко, свързано с правенето на demo-та – писането на музика, програмирането, създаването на графики и т.н. В следващите броеве ще ви запознаем по-подробно с всички измерения на The Demoscene, а засега ще споменем само по-интересните дисциплини.







## [democoding]

Какво всъщност представляват демотата е трудно да се опише, от една страна, заради объркващото име ("демо" поражда асоциация с реклама), от друга, поради универсалността на явлението demo. Най-общо казано, това е некомерсиална мултимедийна демонстрация в реално време, която показва:

1. хардуерните възможности на





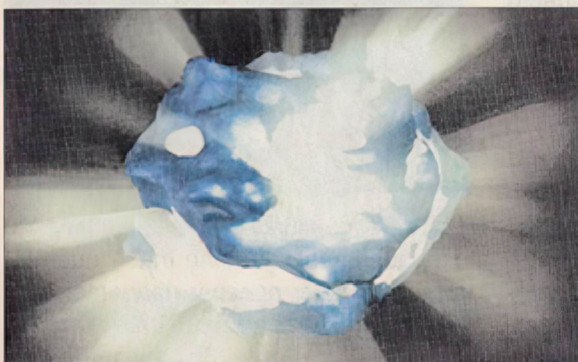
компютъра (3D-обекти, многоканален звук и т.н.)

2. уменията на demo групата (художествени и музикални)

3. уменията на програмиста (добри 3D-полигони, сложни движения и модели и т.н.)

Темата на всяко демо зависи само от настроенията и въображението на авторите. Идеите варират от пожелания за мир до извратени порнографски изпълнения. За по-голямата част обаче може да се каже, че са просто фантазия...

При демотата е прието разделение, което се базира на големината им: всичко под 64kb се наричат intro (най-малките стигат до 128 байта, че и по-малко), а останалите – demo или multipart-demo. Тъй като по-малкият размер поставя ограничения за това, което може да се събере на едно място, в интротата авторите се стремят да покажат доколко могат да оптимизират кода, така че да остане място за музика, някоя друга картинка и всичко да изглежда добре.



При големите демота често има разделение на няколко части. Това означава, че за разлика от intro-тата, където всичко е динамично и свързано, при демотата може да има пауза между две части и смяна на няколко парчета. Тъй като при тях големината е почти неограничена, авторите могат спокойно да се развихрят и да покажат най-доброто от себе си. Все пак обикновено се запазват сравнително малки размери.



Под tracking се разбира процесът на писането на музиката, която може да бъде създадена както специално за някое демо, така и за дисциплините, които са само за музиканти. Тъй като демотата трябва да са малки (а преди години – още по-малки), е просто невъзможно да се хване един .wav файл и да се натъпха към демото, тъй като то би станало огромно. Ето защо файловият формат, който се използва – MOD е малко по-различен. Той се базира на т.нар. канали, като във всеки канал в даден момент може да бъде изсвирена дадена нота от даден инструмент. Инструментите са предварително записани основни sample-и, т.е. основни тонове на всеки инструмент, и в последствие се просвирват с различна от базовата честота като така се възстановява пълната гама стандартни музикални тонове. Най-добрата аналогия на tracker формата е с някоя рок-група. Можем да си представим, че всеки музикант свири в отделен канал и общият звук се получава при смесването на всички канали.




## [gfx]

Рисуването с компютър винаги се е смятало за доста трудно, но след като разгледате някои от произведенията (например от www.chiparus.org) ще се убедите, че няма невъзможни неща. Към всяко демо е прието да има и по няколко картинки, които тотално да объркат представите ви за реалност.

Преди години и в България имаше опити да се направи нещо в духа на The Demoscene – TonKu на Digital Graffiti, Intro77 на Insomnia, двете megademo-та на Ancient Pain – Idleness и Water Illusions. С навлизането на Internet обаче вместо идеята да стане по-популярна се получи точно обратното – всички се втурнаха да се ровят из мрежата, да hack-ват и т.н. Но надеждата, че ще се намерят хора с достатъчно свободно време и нерви, за да отсрамят България и в едно по-добро бъдеще да вземат участие на международните състезания по demo-coding, остава.

*Георги Пенков*




# CREATIVE unified Безплатното VooDoo

**Безплатна емулация за собствениците на Graphics Blaster Riva TNT**

В началото на годината 3Dfx Interactive си купиха производителя на видеокарти STB и обявиха, че карти с Voodoo 3 се произвеждат само от STB, в резултат на което другите големи фирми като Creative Labs, Miro и Diamond Multimedia, които вложиха милиони долари в реклама и направиха 3Dfx пазарен лидер при 3D-ускорителите, останаха на сухо. Повечето измамени партньори на 3Dfx се задоволиха само с нецензурни реплики по адрес на майката на Скот Сельрс и останалите шефове на компанията.

Creative Labs обаче избраха съвсем друг подход и са на път да накарат 3Dfx да съжалява за некоректната си постъпка. В средата на миналия месец официално беше обявен новият драйвер Creative Unified, който предизвика невиждана еуфория сред притежателите на карти на Creative Labs.

Тази малка програмка (700 kb) има една-единствена функция – добавя пълна съвместимост със стандарта Glide за игрите, които са писани само за Voodoo! Така собствениците на Riva TNT набързо и напълно безплатно се сдобиха и с по едно 12 MB Voodoo 2 и за пръв път получиха възможност да играят 3D-ускорените варианти на Need for Speed II Special Edition (според мен това и до днес си е най-добрата част от поредицата!), Wing Commander Prophecy (играта поддържа Direct3D, но драйверът за Voodoo има повече специални ефекти), Myth и още редица други повече или по-малко известни игри, които до този момент бяха основният аргумент в полза на покупката на 3D-карта с чип от серията Voodoo.

Разбира се, Creative съвсем не са измислили топлата вода с Unified :-) Емулатори на Voodoo съществуват от доста време и ако си направите труда да посетите www.glideunderground.com, ще намерите няколко добри решения. Разликата между тях и Unified обаче е доста сериозна. На практика това е първият напълно професионален емулатор. Creative Labs хвърлят невероятни усилия в разработката му и се очаква съвместимостта да е станала 100%, когато държите този брой в ръцете си!

Засега се поддържат само картите с чипове Riva TNT и Riva TNT 2, но окончателната версия ще работи на всички 3D-ускорители на Creative Labs. Интересното е как все пак работи виртуалното Voodoo. На практика цялата процедура е елементарна: Unified инсталира един-единствен файл на име glide2x.dll в директорията на Windows. Всички програми, които използват графичната API на Voodoo Glide, се обръщат именно към този dll, който при истинско Voodoo препредава информацията на 3D-ускорителя на 3Dfx. В случая с Unified нещата изглеждат малко по-различно. Този вариант на Glide2x.dll не търси Voodoo (каквото нямаме), а превежда всички команди в Direct3D формат и ги препраща към DirectX. Така на практика всички 3D-ускорители с Direct3D драйвер стават съвместими с Voodoo. Разбира се, цялата работа може да работи само на карти, които са по-бързи от оригинала на 3Dfx, а Creative Labs пък са вкарали и проверка на хардуера, за да са сигурни, че само собствениците на техни карти ще могат реално да ползват Unified.

Ако попадате в тази категория, побързайте да отидете на www.soundblaster.com/unified, за да изтеглите най-новата версия на този невероятен емулатор. За съжаление не можем да ви предложим Unified на диска към списанието, защото Creative Labs забраняват всякакво разпространение освен чрез тяхната страница!

*Никола Дърпатов*

# DISKWORLD

## ИГРИ

Submarine Titans – стратегия
Braveheart – стратегия
Breakneck – рали
Confirmed Kill – симулатор
Tomb Raider 2 Gold – екшън
Dark Matter – екшън
Drakan: Order of the Flame – приключенска игра
F-22 – симулатор (вж. стр. 30)
Need for Speed: High Stakes – рали (вж. стр. 14)
Star Wars: Episode 1 Racer – рали (вж. стр. 24)
Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace – екшън (вж. стр. 26)
Re-Volt – рали
Tanaka – рали
Thrust, Twist'n Turn – рали

## СОФТУЕР

Mixman Studio – аудио редактор за работа
FTP Voyager 6.1.0.2 – FTP клиент
AudioCatalyst 2.01 – записва тракове от аудио CD в MP3 формат
CpuIdle 5.5 – Power Managment за процесори, полезен при системи с изпържени процесори
Electronic Assistant Lite 3.0 – органайзер
PIRCH98 1.0.1.1190 – IRC клиент, с мултимедийни екстри
mIRC (32-bit) 5.6 – най-бързият достъп до #pcmania :) (IRC-клиент)
AirTrek Software Desktop 3.7 – шарении за вашия desktop
CuteFTP (32-bit) 3.0.27
Sisoft SANDRA 99 5.10 – benchmark и диагностика
Firehand Ember Pro 3.9.1 – за вашата колекция от графики
The Cleaner 2.1 – предпазва компютъра ви от троянски коне
Revival 3.1 – възстановява файлове от повредени дискове
Kali 1.68 – за игра в kali.net
Netscape Communicator 4.61 – www-браузър
Directx 6.1 – драйвери за видео/аудио, задължителни за всички нови игри
AntiViral Toolkit Pro
Video Recorder 1.0 (за Windows 3.11)
Opera 3.6 16 bit – интернет браузър (за Windows 3.11)




PKZIP 2.5 – архивираща програма (за Windows 3.11/ДОС)
System Analyser 5.1p (за Windows 3.11/ДОС)

## UPDATES

Need for Speed III for Voodoo3
X-Wing Alliance 2.01
Lands of Lore III 1.07A
Midtown Madness – DirectPlay Patch
Civilization: Call to Power v1.1
Warzone 2100 1.04
Half-Life 1.0.1.0
Tank Racer 1.01
Requiem 1.1
Powerslide 1.04
Malkari 1.1
The Settlers III 1.36
StarSiege 1.003
Fighter Squadron: SDOE 1.50




## Абонирайте се преди смяната на цените.

| Цени за абонамент: | без диск | с диск |
|---|---|---|
| 3 бр. – | 4 500 | 11 700 |
| 6 бр. – | 9 000 | 23 400 |
| 12 бр. – | 18 000 | ~~46 800~~ 42 000 |

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

**Как да се абонираме:**

– С пощенски запис на адрес София 1505, ул. Кутловица №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

## Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31, пл. "Славейков" №9, масите на "Славейков", масите на "Плиска"
Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на Главната
Варна: ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/
ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2 400 лева. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на pc-mania@iname.com